# Magi



# Formelbok

# Allmänna besvärjelser

## Minimagi

### Ljusspel

Magikern frammanar ett ljusspel av färger och skuggor runt omkring sig. Detta kan vara mycket effektfullt i dunkelt upplysta lokaler, men syns knappt i dagsljus.

Effekten hänger kvar runt magikern i tre SR; förhoppningsvis all tid han behöver för sitt dramatiska tal eller mystiska gester.

### Bläddra

Besvärjaren bläddrar fram önskad sida i en uppslagen bok.

### Knäppa

Magikern kan utlösa en snabb tryckvåg, som kan döda insekter, välta lätta föremål (schackpjäser, små bläckhorn, etc) eller krossa en mycket tunn glasruta.

### Tryckvåg

Magikern kan sätta tryck på ett föremål så som han normalt skulle kunna göra med ett mjukt tryck med fingret. Han kan till exempel krossa en liten insekt eller annan ohyra genom att peka på den. Han kan också hålla fast en uppslagen boksida i lätt vinddrag, eller stoppa blödningar ur små skråmor ungefär som ett plåster. Skillnaden mot Knäppa ligger i att Tryckvåg ger ett mjukare men långvarigare tryck.

### Kyla/Värme

Magikern kyler eller värmer något (mellan en och hundra grader). Förändringen sker som snabbast med 5° per SR. Man kan värma mat, vätskor, luft, men maximalt tio liter. Besvärjelsen kan till exempel ge upphov till en kall eller varm pust omkring en person, men den kan inte användas för att påverka levande materia direkt.

### Minilyft

Besvärjaren lyfter ett föremål som väger högst 20 gram till önskad plats inom högst fem meter från honom. Magikern måste se föremålet.

### Putsa/Smutsa

Magikern kan polera eller fläcka en yta, som kan vara upp till fem dm$^2$ stor. Större ytor kräver PSY-förbrukning.

### Vindpust

Besvärjaren kan ställa till med oreda i en bunt papper — till exempel en annan magikerlärlings formelbok — eller rufsa om någons hår.

### Smaksätt

Magikern ger en dryck eller maträtt önskad kryddning.

Besvärjelsen påverkar innehållet i en behållare på maximalt tio liter.

### Vissling

Magikern frambringar en vissling med önskad volym upp till maximalt 110 decibel.

### Väldoft

Magikern frammanar en behaglig doft i en glob med en radie på tre meter ut från hans huvud.

### Öppna/Stänga

Magikern öppnar eller stänger en olåst dörr, fönster eller lock.

## 6 Antimagi

Allmän
Sx10 rutor
S/4 minuter

Denna formel placerar en magisk sköld omkring målet för besvärjelsen. Skölden skyddar mot magi, och kan placeras både på levande varelser och föremål. Om någon försöker använda magi mot ett föremål eller en varelse som skyddas av ANTIMAGI måste den inkommande magins effektgrad först övervinna ANTIMAGIns effektgrad med ett tärningsslag på motståndstabellen. Om detta inte lyckas studsar magin tillbaka mot den anfallande trollkarlen och drabbar honom istället i den mån detta låter sig göras. Observera att en formel som riktas mot en varelse också måste övervinna dennes PSY för att få avsedd effekt. ANTIMAGI kan skydda föremål med en volym på maximalt 125 kubikmeter. Om man vill använda ANTIMAGI på någon som redan fått formeln SKYDD lagd på sig, måste ANTIMAGIns effektgrad först övervinna SKYDDets effektgrad på motståndstabellen. Om detta lyckas fungerar formlerna tillsammans.

## 6 Skingra

Allmän
Sx10 rutor
Omedelbar

Besvärjelsen används för att omintetgöra effekterna av andra formler, t.ex. LYFT, FÖRTROLLA VAPEN, FÖRBANNA VAPEN, BESKYDDARE, osv. Liksom ANTIMAGI måste den först övervinna den andra besvärjelsens effektgrad genom tärningsslag på motståndstabellen. Den kan användas för att förstöra en elementar. Den måste riktas mot en viss annan besvärjelse, men om trollkarlen inte vet exakt vad den avsedda besvärjelsen heter kan det räcka med att tänka t.ex. "Tag bort den besvärjelse som får Robustus att gå som en zombie!" Om målet skyddas av

**Scan**: ??? **PDF**: Jonas (2007-08-18)

ANTIMAGI måste SKINGRINGen först ta sig igenom det skyddet på vanligt sätt innan den kan börja verka. Man kan också använda SKINGRA för att hindra en fientlig trollkarl från att få iväg den besvärjelse han just håller på att utföra. I så fall slår man på motståndstabellen mot den andra besvärjelsens effektgrad. Om det lyckas, omintetgörs den angripna besvärjelsen.

## 6 Varseblivning

Allmän
Sx10 rutor
Omedelbar

Magikern specificerar först något han/hon vill leta efter, som t.ex. en fälla, en hemlig dörr, guld, en trappa, främmande tankar etc. Denna besvärjelse ger sedan magikern riktning och avstånd till det föremål av den valda typen som ligger närmast. Varje grad låter magikern få reda på riktningen till en sak.

*Exempel: Zot lägger en andra gradens VARSEBLIVNING. Han kan då ta reda på riktningen till exempelvis de två närmaste fällorna.*

När man använder besvärjelsen VARSEBLIVNING måste man först avgöra vad man ska varsebli innan man kastar besvärjelsen, men om en magiker tillverkar ett magiskt föremål med VARSEBLIVNING, PERMANENS och NEXUS kan han välja att tillämpa magin på ett lite annorlunda sätt. När han tillverkar föremålet kan han besluta att VARSEBLIVNINGen ska vara ständigt aktiv, men då måste han vid tillverkningen avgöra vad som ska varseblivas.

*Exempel: Animisten Elgion tillverkar en ring med en ständigt aktiv VARSEBLI SVARTFOLK. Detta innebär att så fort svartfolksvarelser befinner sig inom besvärjelsens räckvidd kommer han att känna detta och veta avstånd och riktning till den närmaste. Ringen kan inte användas för att VARSEBLI något annat.*

Här gäller det att se upp en smula. En felaktigt uttänkt VARSEBLIVNING kan göra det magiska föremålet näst intill värdelöst. Om man lägger en VARSEBLI GULD så kommer den ständigt att peka ut riktningen till närmaste guldfyndighet, vilken rätt ofta är bärarens börs.

## 9 Beskyddare

Allmän
Beröring
Permanent

BESKYDDARE bildar en skyddande kub runt magikern eller annan person (föremål) som behöver bevakning eller skydd. En volym på 27 kubikmeter kan bevakas på detta sätt. BESKYDDARE bildas med nio stenar som sprids ut i en förberedande ritual. Endast den som lägger besvärjelsen kan avlägsna BESKYDDAREn. Den kan dock SKINGRAs. Beskyddaren fungerar som en ANTIMAGI och en ENERGISTRÅLE.

All magi och alla föremål som passerar åt endera hållet genom beskyddarnas fält måste övervinna en första gradens ANTIMAGI eller motta en första gradens ENERGISTRÅLE. Föremål anses ha effektgrad ett. För var grad över den första kan magikern lägga till tre m på någon ledd.

## 14 Föryngra (R)

Allmän
Beröring
S/4 veckor

En magiker kan tillfälligt föryngra sin egen eller någon annans kropp med Ex5 år. Detta innebär att alla fysiskt kroppsliga grundegenskaper (STY, STO, FYS och SMI) ändras till de värden som gäller i den nya åldersgruppen.

Utgå från rollpersonens nuvarande grundegenskaper. Personens utseende förändras så att han ser ut som han gjorde när han verkligen var i den åldern. Det är bara personens kropp som blir yngre, hans erfarenheter, inlärda färdigheter, psyke och intelligens förändras inte. När FÖRYNGRAns varaktighet har löpt ut åldras den besvärjade under ett dygn tillbaka till sin vanliga ålder.

## 16 Transfer (R)

Allmän
Special
Omedelbar

Denna ritual ger besvärjaren möjlighet att förflytta två levande varelser per effektgrad från ett universum till ett annat via det andliga planet. En av dessa varelser kan vara magikern. Alla som skall transfereras måste vara i kroppskontakt med besvärjaren i överföringsögonblicket.

Under hela ritualen måste besvärjaren koncentrera sig på egenskaperna hos det universum man skall komma till. Eftersom antalet universum tycks vara oändligt existerar antagligen varje tänkbart universum sida vid sida. Magikern kan i tankarna definiera hur målet skall vara och sedan ta sig dit. Överföring från ett universum till ett annat tar ingen mätbar tid.

Misslyckas ritualen sker ingen transferering. Fumlar besvärjelsen kommer resenärerna till helt fel universum.

## 17 Livsförlängning (R)

Allmän
Personlig
Special

För att bli en skicklig och duglig magiker krävs mer tid för studier och forskning än vad en vanlig mänsklig livslängd kan er-

bjuda. Se bara på de magiker som omnämns i legender och myter: Merlin, Gandalf, Allanon, Väinamöinen, Baba Yaga och många andra. De är alltid gamla utan att åldras. Tidigt i sagovärldarnas historia började många magiker söka efter ett sätt att förlänga sina liv. Efter omfattande studier och experiment hade man lyckats utveckla en ritual som numera lärs ut av alla magiskolor.

Denna ritual är synnerligen omfattande och kräver magikerns fulla ansträngningar under en månad per effektgrad. Varje dag som magikern utför ritualen måste han förtära en dos stjärnedryck och en dos sarasso (se avsnittet om droger i Expert), vilket gör det till en dyrbar akt. Magikern måste utföra ritualen ostörd av yttre ting. Lyckas ritualen hejdas magikerns åldrande under 1T4+4 år per effektgrad (SL slår dolt, och när ritualens effekt upphör att verka informerar han spelaren om detta).

Ritualen kan på intet sätt föryngra magikern. Om ritualen misslyckas finns det en chans att han har skadats under processen.

Slå ett normalt PSY-slag. Misslyckas det minskas magikerns FYS permanent med ett. Fumlar magikern drabbas han av de vanliga snedtändningseffekterna. Dessutom åldras han ett år av påfrestningen.

## 19 Formelförbannelse (R)

Allmän
Beröring
Permanent

Denna ritual hjälper magikern att hålla obehöriga borta från sin käraste ägodel: formelsamlingen. Om någon annan än magikern själv vidrör samlingen får denne en kraftig chock, inte olik en elchock, från boken. Chocken ger fem KP och ett PSY i skada per effektgrad, och för att ha modet att röra vid boken igen måste man klara ett mycket svårt PSY-slag. Det är omöjligt att hålla fast i boken på grund av chocken om man inte är förberedd på den och då klarar ett svårt PSY-slag. Lyckas man kan man hålla i boken utan att få några nya chocker. Men om man sedan försöker öppna den får man en ny chock och måste då göra ett nytt PSY-slag. En oförberedd chock eller ett misslyckat slag innebär att man genast tappar boken.

# Magiska föremål

## 14 Laddning (R)

Allmän
Beröring
Permanent

Ritualen gör det möjligt att lagra PSY i ett magiskt föremål som i ett batteri. Magikern kan ta PSY från sitt psyke och lägga det i föremålet. Han återvinner sedan PSY från naturen till sitt psyke precis som om han hade kastat en besvärjelse. Varje effektgrad hos LADDNINGen kan lagra fem poäng PSY. Ett föremål kan bara förses med LADDNING en gång. Vanliga föremål är stavar och smycken.

## 16 Avläsa magi (R)

Allmän
Beröring
Omedelbar

Ritualen kan endast användas på ett föremål eller varelse åt gången. Magikern måste övervinna antalet grader som finns i föremålet med summan av sitt SV i ritualen och ritualens grad. Framgång innebär att magikern har lyckats identifiera alla besvärjelser som är lagda på föremålet eller varelsen, och vilka grader de har.

När en person vet vilka besvärjelser som finns i ett föremål kan han försöka harmoniera sitt psyke med det för att lära sig hantera dess magiska egenskaper. Detta innebär att han måste meditera över föremålet en hel dag. Vid dagens slut ska han försöka övervinna summan av föremålets alla effektgrader med sin PSY. Lyckas slaget har personen fått kontroll över föremålet och kan använda det obehindrat i framtiden. Misslyckas försöket kan han försöka igen efter att ha sovit en natt. Det är fullt möjligt att flera personer kan använda samma magiska föremål, och det är inte nödvändigt att de själva är magiker. Dock måste den magiker som avläste magin i föremålet vara närvarande för att kunna agera som kanal mellan föremålet och den icke magikunnige.

Har man en gång lärt sig hur man använder ett magiskt föremål krävs det att man förlorar minnet för det tidsavsnittet för att man ska tappa förmågan att använda föremålet.

## 17 Sigill

Allmän
Beröring
Tills den aktiveras

Varje effektgrad av denna formel binder en effektgrad av en annan valfri formel till sig. SIGILLet placeras vid en bestämd punkt genom att magikern tecknar ett pentagram med fingrarna över den. Det behövs ingen synlig substans och inget utöver pentagrammet får tecknas vid denna tidpunkt. Därefter bestäms det krav som ska bryta SIGILLet och utlösa den bundna besvärjelsen (t ex att någon vidrör pentagrammet, eller att någon försöker kasta en besvärjelse som påverkar det).

En SIGILLformel kan inte upptäckas med blotta ögat (om magikern inte har ritat pentagrammet så att det ska synas). Den kan dock kännas genom färdigheten

Upptäcka fara eller VARSEBLIVNING, eftersom den lämnar ett astralt avtryck i de magiska energierna i universum.

Ett SIGILL bryts då dess aktiveringskrav uppfylls, eller om den övervinns av ÖPPNA eller SKINGRA (ÖPPNA utlöser samtidigt besvärjelsens effekter). Ett vanligt SIGILL upphör att existera när det bryts (se dock PERMANENS).

## 17 Tidsinställning

Allmän
Beröring
Tills den aktiveras

Denna besvärjelse fungerar som SIGILL. Men istället för att utlösas när ett bestämt villkor infrias, utlöses den efter det att en viss tid har förflutit. Denna tidsperiod får högst omfatta 240 timmar.

## 17 Skingringsritual (R)

Allmän
Beröring
Omedelbar

Tre gånger ritualens effektgrad ska övervinna summan av de magiska effektgrader som finns i föremålet.

Lyckas slaget är magin skingrad för all framtid. Misslyckas slaget får magikern slå en gång för snedtändning. Fumlar slaget ska han slå två gånger på snedtändningstabellen.

## 19 Permanens (R)

Allmän
Beröring
Permanent

Ritualen används för att förändra ett SIGILL. Den kan förändra lika många grader SIGILL som den själv innehåller. Ritualen gör SIGILLET permanent. Det upphör inte att existera när det aktiveras. När ritualen utförs måste den närvarande magikern permanent offra ett poäng PSY.

## 20 Nexus (R)

Allmän
Beröring
Permanent

Ritualen skapar ett fokus för naturens magiska flöden och gör det möjligt för föremålet att bli självförsörjande med energi utan att gå omvägen över magikerns PSY. Ett NEXUS leder in så mycket kraft i föremålet som det behöver. Det finns normalt ingen risk för att föremålet inte ska fungera på grund av energibrist. Ritualen kräver att en magiker (vilken som helst) frivilligt offrar ett poäng PSY per grad permanent för att aktivera det. NEXUS måste ha en grad för varje besvärjelse. Detta inkluderar SIGILL, men inte PERMANENS och NEXUS. LADDNING kan inte förses med NEXUS. Ett magiskt föremål kan bara innehålla ett NEXUS.

# Animism

## Minimagi

### Bevara

Genom att lägga denna på en enhet organisk substans (t ex en frukt eller ett köttstycke) kan animisten förhindra att den blir skämd eller förlorar sina särskilda egenskaper (nyttigt för en drogblandare). Effekten varar i en vecka och kan förnyas.

### Identifiera

Genom att titta på ett djur eller en växt kan animisten omedelbart avgöra vad det är för något.

### Lugna

Genom att animisten koncentrerar sig på ett aggressivt djur (ointelligent levande varelse) han ser och övervinner dess PSY med sitt eget, lugnas djuret fullständigt och förlorar alla aggressiva tankar. Effekten varar i lika många minuter som animistens nuvarande PSY.

### Natura

Animisten luktar kåda, torra löv eller någon annan doft ur naturen. Smådjur, insekter och annat attraheras av animisten om denne så önskar, men skadar honom inte även om de skulle kunna göra det.

## 1 Finna vatten

A
S/4 rutor
Omedelbar

Magikern kan få reda på avstånd och riktning till alla drickbara källor och vattensamlingar inom besvärjelsens räckvidd. Drickbart vatten kan vara smutsigt och motbjudande.

Besvärjelsen fungerar inte när det regnar, då regndropparna stör magikern alldeles för mycket.

## 2 Träeld (F, K)

A
Beröring
Omedelbar

Magikern kan med denna besvärjelse antända ett stycke torrt, dött trä. När trästycket väl har flammat upp fortsätter det att brinna av egen förmåga. Besvärjelsen har ingen annan effekt.

För varje extra effektgrad kan magikern antända ytterligare ett trästycke.

## 3 Gräsmat

A
Beröring
S/4 dygn

Magikern påverkar offrets ämnesomsättning så att det kan smälta cellulosa utöver sin vanliga föda. Detta gör det möjligt för människor och liknande varelser att äta gräs och blad och tillgodogöra sig näringen.

## 3 Rena

A
Beröring
Omedelbar

Magikern renar 1 liter vätska, gas eller fast materia per effektgrad från alla ämnen (gifter, bakterier, mm) som är skadliga för honom.

Eftersom alver är immuna mot alla sjukdomar innebär det att något som har renats av en alv fortfarande kan vara skadligt för en människa.

För att rena en magisk dryck måste besvärjelsens effektgrad övervinna den magiska dryckens effektgrad.

## 4 Impregnera (F)

A
Beröring
S/4 veckor

Magikern kan impregnera ett föremål av organiskt material, t.ex. tyg, papper eller läder, så att det blir fullständigt vattentätt.

## 4 Spårlös

A
Beröring
S/4 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse kan en varelse vandra fram i naturen utan att lämna några som helst spår efter sig, inte ens lukt. För varje extra effektgrad kan formeln omfatta ytterligare en varelse.

## 5 Rikta brevduva

A
Beröring
Permanent

Ett av problemen med brevduvor är att de bara flyger hem. Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern påverka brevduvan så att en annan plats blir "hemma". Denna plats måste vara ett ställe som magikern har besökt personligen så att han vet var det ligger och hur det ser ut. Platsen får inte vara rörlig. (Båtar är alltså inte möjliga.) För varje extra effektgrad kan magikern förtrolla ytterligare en duva.

## 5 Växtkunskap

A
Beröring
Omedelbar

Magikern får omedelbart all möjlig kunskap om den växt han vidrör, vad den är för något, vad den kan användas till, med mera.

## 6 Minska

A
Beröring
S/4 minuter

Varje effektgrad minskar den förhäxades STY, FYS, STO, KAR eller SMI med ett poäng. Det är omöjligt att minska en grundegenskap till ett värde lägre än 1.

## 6 Nedkalla åskvigg (F)

A
Sx10 rutor
Omedelbar

Animisten kan nedkalla en åskvigg från ett regnmoln och rikta den mot ett utvalt mål inom räckvidden. Molnets regn måste falla både på animisten och målet. Besvärjelsen vållar skada på samma sätt som elementarbesvärjelsen BLIXT.

## 6 Stigfinnare

A
Personlig
Sx1 timmar

Med hjälp av den här besvärjelsen går magikern aldrig vilse i en skog eller djungel. Han vet vilken väg som är lättast och går fortast. Han vet även hur vegetationen ser ut framför sig, och var de olika väderstrecken befinner sig. Besvärjelsen fungerar enbart i områden med tät skog.

## 6 Vindpil (F)

A
Sx2 rutor
Sx1 SR

Magikern lägger med beröring denna besvärjelse på en träpil med spets av annat material än järn.

Om besvärjelsen lyckas börjar pilen sväva framför magikerns ansikte, med spetsen åt det håll magikerns näsa pekar. Den följer magikerns ansikte, oavsett hur han vänder sig. Pilen är nu redo att avfyras. Magikern måste avlossa den innan besvärjelsens varaktighet löper ut; då faller pilen nämligen till marken.

Med en liten gest avfyrar besvärjaren pilen mot ett valfritt, synligt mål inom räckvidden.

Pilen träffar automatiskt även om målet rör sig och gör 1T10+E i skada, modifierat av pilspetsens material och typ. Målets rustning eller naturliga skydd fungerar som vanligt.

När pilen väl har avfyrats kan den inte hejdas av magikern.

Enda chansen att skydda sig mot att bli träffad är med magi, t.ex. VIRVELSKÖLD, eller genom att försvinna ur synhåll från magikern.

Man kan fästa lätta saker (max 10 gram) som ger ett litet extra luftmotstånd vid pilen, t.ex. en papperslapp, utan att dess flygförmåga försämras.

## 6 Öka

A
Beröring
S/4 minuter

Varje effektgrad ökar den förhäxades STY, FYS, STO, KAR eller SMI med en poäng. Denna ökning berör också de färdigheter som är baserade på grundegenskaperna.

## 6 Örtrankor (F)

A
Särskild
Sx1 SR

Magikern frambringar ett knippe frön som han kan kasta iväg på ett mål (STY+SMI)/2 rutor bort. Han träffar automatiskt det han siktar på, och när knippet träffar växer det ut tunna grenar från fröna på någon sekund och snärjer in offret. Det krävs en effektgrad per 10 STO hos offret för att snärja in det helt, och om effektgraden inte räcker till har rankorna ingen effekt. En insnärjd varelse kan varje SR försöka bryta sig loss och ska då med sin STY övervinna rankornas motståndspoäng, som räknas fram genom att man tar E (som satsats på STO) x 10 – offrets STO, och om försöket lyckas har offret slitit sönder rankorna. En insnärjd får göra ett försök per SR, och om han har en dolk eller liknande kort eggvapen i handen när han blir insnärjd får han lägga 5 till STY i utbrytningsförsöket. När varaktigheten går ut går rankorna, eller fröna om magikern inte har kastat dem än, upp i rök och försvinner.

*Exempel: Riddar Paladin, STO 12, STY 15, får en ÖRTRANKOR E2 kastad på sig. Rankornas motståndspoäng blir då 2x10=20 minus Paladins STO 12=8, som ska övervinna riddarens STY 15. Om magikern istället la på en effektgrad till hade det gett följande resultat: 3x10=30–12=18 mot riddarens STY 15.*

## 7 Kamouflage

A
Personlig
S/4 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse smälter magikern in i omgivningen. Magikern och den utrustning han bär på kroppen verkar vara något levande, orörligt föremål som hör hemma i omgivningen, t.ex. ett träd eller en buske. Om han står helt stilla kan han inte observeras av andra på något naturligt sätt, vare sig med syn, lukt, känsel eller något annat sinne. Besvärjelsen bryts om magikern gör något annat än att stå tyst och stilla. Magikerns sinnen fungerar helt normalt under varaktigheten. Om man försöker hitta magikern med magi, t.ex. VARSEBLIVNING, måste sökbesvärjelsens effektgrad övervinna KAMOUFLAGEts effektgrad för att ha någon effekt.

## 7 Repväx (F)

A
Beröring
Sx1 minuter

Magikern kan med denna besvärjelse göra så att ett rep blir längre, utan att det blir tunnare eller försvagat. Han måste ha tillgång till ett minst en meter långt rep av organiskt material. För varje effektgrad blir repet tio meter längre.

## 8 Väderförutsägelse

A
Sx1 km
Omedelbar

Besvärjaren kan förutse vädret under de närmaste dygnen (ett per effektgrad). Han kan endast förutse den naturliga väderutvecklingen, dvs inte förändringar som förorsakas av VÄDERKONTROLL eller någon annan besvärjelse.

## 10 Sannform

A
S/2 rutor
Omedelbar

Denna besvärjelse kan kastas på en varulv, varråtta eller liknande varelse (däremot inte metamorph) när den befinner sig i sin sjukdomsform (t.ex. varulvens vargform). Om offret förhäxas byter han omedelbart form, till sin rätta skepnad. Besvärjelsen kurerar inte sjukdomen, utan nästa gång det är dags att byta form på grund av den sker detta som tidigare.

## 11 Kroppsvärme

A
Beröring
Sx1 timmar

Den förhäxade har alltid rätt kroppstemperatur under varaktigheten oberoende av den yttre temperaturen eller vad han har för kläder på sig.

Besvärjelsen skyddar inte mot alltför extrema temperaturer som är riktade direkt mot den förhäxade, till exempel ELD och FROST eller om han skulle stå mitt i en eldsvåda.

## 11 Vindkontroll

A
Sx1 km
Sx1 timmar

Kastaren kan förändra vinden inom besvärjelsens räckvidd. Förändringen är maximalt lika med effektgraden i meter per sekund, och vindriktningen kan vridas ett åttondels varv (t ex från nord till nordväst) per effektgrad.

## 12 Förändra

A
Sx2 rutor
Sx1 min

Denna besvärjelse kan förvandla föremål och varelser. Varje grad räcker till att förvandla tre poäng STO, och man måste lägga tillräckligt hög grad för att påverka hela målets STO för att magin ska fungera. Besvärjelsen förändrar målet (som kan vara trollkarlen själv) till en annan form. Men den nya formen måste vara av samma huvudtyp som det som förvandlas, alltså djur, växt eller mineral. Exempel: Ett troll kan inte FÖRÄNDRAs till en svamp, men det kan FÖRÄNDRAs till en groda. Grodan kommer dock att ha samma grundegenskaper som trollet, inklusive STO. Trollformeln ändrar bara målets form, inte dess grundegenskaper. Den kan alltså inte användas för att förändra bly till guld. Om FÖRÄNDRA läggs på en levande varelse kan varelsen inte använda det nya föremålets speciella övernaturliga förmågor. Trollet skulle inte kunna andas eld om det förändrades till en drake, men det skulle kunna använda alla drakens rent kroppsliga funktioner, t.ex. flygförmåga. Med högre grader är det också möjligt att påverka flera föremål; en andra gradens FÖRÄNDRA skulle t.ex. kunna påverka två föremål med vardera max STO 3 eller ett föremål med max STO 6.

## 12 Hela

A
Beröring
Omedelbar

För varje grad som läggs med denna besvärjelse läks 1T6 KP hos målet om dessa har förorsakats av sår, slag, eld, köld, ENERGISTRÅLE, BLIXT eller liknande besvärjelser, syra eller liknande. Formeln kan bara användas på levande varelser — inte för att reparera trasiga föremål. Den har ingen verkan mot sjukdomar.

## 12 Känna fiendskap

A
Sx2 rutor
Omedelbar

Om magikern lägger denna besvärjelse över en annan intelligent varelse kan han känna om denne på något sätt är fientligt inställd gentemot honom. Magikern känner inte vilka avsikter varelsen har, bara att den vill honom något ont.

## 13 Naturens röst

A
Personlig
Varierande

Besvärjelsen kan kastas på alla platser där magikern är omgiven på alla sidor av naturlig växtlighet. En park i en stad går alltså bra, eller en gräsmatta. En enskild växt eller en grupp av växter duger inte. Inte heller går den att kasta när man befinner sig i en öken eller till sjöss. Vidare måste magikern vara ostörd och kunna koncentrera sig.

Besvärjelsen tillgår så att magikern lägger sig ned på en lämplig plats och slappnar av. Genom att uttala en serie namn kallar han eller hon till sig naturandar som hjälper magikern att bli en del av omgivningens själ. Kroppen lämnas bakom och befinner sig i koma.

Magikern kan nu dela alla växters och djurs känslor och deras sinnesintryck. Han kan också utbyta tankar och känslor med dem. På det här sättet kan han uppfylla upp till 1000 m2/S. Magikerns uppmärksamhet kan inte vara överallt samtidigt, men kan förflytta sig fritt utan tidsåtgång. Magikern varseblir omedelbart allt som kommer in i området. Den egna kroppen är han vagt medveten om, så om något händer med den känner han det direkt. Magikern har ingen kontroll över vare sig växter eller djur.

Besvärjelsen kan upprätthållas hur länge som helst, men magikerns kropp kommer att behöva näring och kommer till slut att dö. Att lämna besvärjelsen är ganska otäckt och magikern kommer att vara omtöcknad och förvirrad i någon minut innan han har ställt in sig på sina normala sinnen igen. Det sägs att den som har ett tillräckligt harmoniskt sinne och är tillräckligt van vid besvärjelsen kan omfatta all världens växter och djur. Huruvida detta faktiskt är sant eller inte skall lämnas osagt.

## 13 Regnkontroll

A
S/4 km
Sx1 minuter

Kastaren kan få alla moln inom räckvidden att börja ge ifrån sig ett tätt regn eller, om det redan regnar, stoppa det.

Om kastaren vill påverka en redan kastad REGNKONTROLL måste han utkämpa en vanlig effektgradsstrid. Moln ligger normalt på 1T3x500 m höjd.

## 15 Dimma

A
Sx10 rutor
S/4 timmar

Magikern framkallar en dimbank som täcker hela området inom besvärjelsens räckvidd. Sikten inne i dimman är maximalt 15 m. För att kunna framkalla dimman krävs det tillgång till vatten i terrängen. Det är till exempel inte möjligt att framkalla dimma i en öken, utom vid en oas. Däremot går det utmärkt i en skog där det finns bäckar och små kärr.

## 15 Neutralisera gift (F)

A
Beröring
Omedelbar

Denna besvärjelse neutraliserar 1T6+1 poäng giftstyrka per effektgrad på vilket slags gift som helst. Denna neutralisering fungerar automatiskt om besvärjelsen lyckas; man behöver inte förhäxa giftet. Besvärjelsen läker inte skador som giftet redan har förorsakat.

## 15 Skogens sällhet

A
Beröring
Varierar

Besvärjelsen kan kastas på alla platser där magikern är omgiven på alla sidor av naturlig växtlighet. En park i en stad går alltså bra, eller en gräsmatta. En enskild växt eller en grupp av växter duger inte. Inte heller går den att kasta när man befinner sig i en öken eller till sjöss. Vidare måste magikern vara ostörd och kunna koncentrera sig.

Magikern vidrör individens panna (om så önskas, sin egen) och drar sedan fingret mellan ögonen, ned mot den förhäxades näsrot. När detta görs uppstår ett grönt skimmer kring fingret och personens panna. Ljuset bleknar strax bort. Den förhäxade genomsyras av ett underbart lugn. Alla motstridiga känslor sköljs bort, all smärta dövas, alla tvivel bleknar, alla hemska upplevelser lindras och trycks undan i minnet, all stress hävs och all ilska dämpas. Om en person är mycket uppjagad, skadad eller deprimerad kan förändringen resultera i en chock — personen svimmar.

Effekten av besvärjelsen stannar kvar några timmar efteråt, lite beroende på vad personen tar sig för. Den som vilar behåller effekten längre än den som genast sätter igång med något stressframkallande. För varje extra effektgrad kan ytterligare en person lugnas (processen ovan upprepas). Om en extra effektgrad spenderas på en person kan upplevelsen göras så underbar och omslutande att personen somnar.

## 16 Bota fobi (R)

A
Beröring
Omedelbar

Magikern kan bota en fobi som har drabbat honom själv eller någon annan med hjälp av denna ritual. För varje effektgrad kan magikern avhjälpa en fobi.

Har den som förhäxas flera fobier bestäms det slumpmässigt vilken eller vilka som tas bort.

För att ritualen ska kunna genomföras måste den förhäxade sitta ner i en lugn och harmonisk miljö, till exempel en blommig skogsbacke. Magikern sitter mittemot den förhäxade så att denne kan se och höra honom. Om magikern skall förhäxa sig själv sätter han sig istället och stirrar ner i en skogstjärn.

## 16 Fördrivning (R)

A
Sx2 rutor
Permanent

Med hjälp av denna ritual kan magikern fördriva ett spöke, en lyktgubbe eller en annan ande. Det krävs en effektgrad för varje helt femtal PSY hos den odöde. Magikern måste dansa runt den plats där anden håller till. Medan han utför ritualen är han immun mot skräckattacker och liknande mentala anfall. När ritualen fullbordas ska magikern försöka förhäxa den odöde. Om detta lyckas fördrivs den odöde från världen för evigt. Om försöket däremot misslyckas måste magikern omedelbart slå en gång på Skräcktabellen. Denna besvärjelse är en slags exorcism.

## 17 Befria själ (R)

A
Sx2 rutor
Omedelbar
Animisten kan befria en persons själ som blivit fångad i något föremål eller liknande. När själen befrias återvänder den genast till sin gamla kropp, eller till dödsriket om kroppen är död. För att ritualen ska fungera måste personen vars själ ska befrias vara villig till det. Är den inte det och magikern ändå utför ritualen (om man kanske inte vet om att personen inte vill bli befriad) kan själen helt enkelt vägra att lämna sitt "hem". Man kan inte befria några odöda själar (till exempel en baneman) med BEFRIA SJÄL. Ibland kan ritualen vara osäker, den lyckas inte trots att magikern har utfört den rätt. Det hela kan bero på det sätt som själen fångades in, gudarna kan ju vara inblandade.
SL avgör huruvida själen kan befrias eller inte.

## 17 Skogssjälens rus (F)

A
Beröring
Varierar

Besvärjelsen kan kastas var som helst, men för att uppnå den önskade effekten måste det ske i vildmark. Magikern eller den förhäxade måte dessutom vara barfota.

Magikern vidrör den förhäxades panna. Den själ som allt levande delar manas sedan till närvaro av en ramsa som magikern reciterar. Den väller upp antingen genom den förhäxades bara fötter eller genom magikerns (i det fallet förs den över via fingret) och besätter den förhäxade.

När själen har tagit över (vilket sker utan motståndsslag — vem har psyke nog att stå emot allsjälen?) grips den förhäxade av ett vansinne och kastar av sig alla kläder (om dessa är mycket hindrande eller har komplicerade spännen sliter personen helt enkelt av dem). Därefter kommer den förhäxade att springa som en vettlös genom skogen till midnatt, dock minst ett dygn. Efteråt kommer han att falla samman utmattad och somna. När han vaknar minns han bara suddigt vad som har hänt. Han är dessutom naken, förmodligen frusen, glupande hungrig och antagligen fullständigt vilse.

När besvärjelsen griper kroppen får den förhäxade övermänsklig styrka, fysik och smidighet (cirka 10T6+50; den förhäxade erhåller också detta värde i alla SMI-, FYS- och STY-baserade färdigheter). Personen springer mycket fort, 100 meter på mindre än fem sekunder. Om någon försöker hindra honom från att löpa kommer denne att kastas undan, men den förhäxade skadar inte medvetet någon. Personen kan bindas eller fängslas på annat sätt, förutsatt att någon kan komma på något som är starkt nog att fängsla med och något sätt att hantera den förhäxade. Detta innebär inte att besvärjelsen upphör att verka, för närhelst personen får möjlighet till det kommer han att fortsätta springa tills den utstakade tiden har avlöpt.

## 17 Snabbväx

A
Beröring
Omedelbar

Magikern kan få en växt att utvecklas till sin fulla prakt och sin maximala storlek på ett dygn. För varje extra effektgrad påverkas ytterligare en växt. För att kunna lyckas måste växten kunna växa fritt åt alla håll. Man kan till exempel inte frammana en ek ur en blomkruka. Eken kommer helt enkelt att sluta växa när den har fyllt ut blomkrukan med sina rötter. Magikern bestämmer i vilket tillstånd frukter, blommor och andra detaljer på växten ska befinna sig. Genom att spendera en extra effektgrad på samma växt kan magikern till och med förvränga dess naturliga rytm så att den till exempel bär både frukt och blommor på samma gång. Detta är dock något som Moder Jords anhängare ser som en styggelse.

## 18 Besätta ryggradsdjur

A
S/2 rutor
Sx1 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse kan en animistmagiker försöka förhäxa ett ointelligent ryggradsdjur (däggdjur, fågel, reptil, amfibie, fisk). Det gäller även legenddjur ur dessa phyla, dock inte sådana som har magiska förmågor (t.ex. basilisk) eller fågel rock. Om förhäxningen lyckas tar magikerns själ sitt säte i djuret under besvärjelsens varaktighet. Magikern kan utnyttja alla sina lärdoms- och uppfattningsfärdigheter, och alla färdigheter och förmågor som djuret äger. Däremot kan magikern inte kasta besvärjelser eller använda hjälteförmågor (se Expert) när hans själ är i djurkroppen.

Medan besvärjelsen verkar ligger magikerns kropp försänkt i djup koma. När besvärjelsen upphör återvänder själen till kroppen, som vaknar till liv igen. Magikern kan frivilligt avbryta besvärjelsen under dess varaktighet.

Om den djurkropp magikern besitter skulle dödas återvänder själen omedelbart till magikerns egen kropp. Upplevelsen att bli dödad är så traumatisk att magikern permanent förlorar en poäng PSY.

## 18 Bota varulv

A
S/2 rutor
Omedelbar

Denna besvärjelse kan kastas på en varulv, varråtta eller liknande varelse (däremot inte metamorph) när den befinner sig i sin sjukdomsform (t.ex. varulvens vargform). Om offret förhäxas byter han omedelbart form, till sin rätta skepnad, samtidigt som den kurerar sjukdomen.

## 18 Häva förstening

A
Beröring
Omedelbar

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern återställa en levande varelse som har förvandlats till sten (till exempel av en basilisk eller en gorgon) till sitt naturliga skick.

## 19 Trädförbannelse

A
S/2 rutor
S/4 veckor

Denna besvärjelse kan endast kastas på en levande varelse som står på jord med sådan tjocklek och bördighet att träd kan växa där.

Om animisten lyckas förhäxa sitt mål omvandlas dess kropp omedelbart till ett träd, medan dess ägodelar faller till marken. Eventuella kläder och rustningar kan komma att slitas sönder, beroende på trädets dimensioner. Trädet har samma STO och KP som varelsen, medan animisten avgör arten. Trädet måste dock vara av sådan art att det kan överleva i trakten. Medan varelsen är i trädform befinner dess själ sig i koma och kan inte uppfatta någonting av vad som sker omkring den. Han är också immun mot förgiftning, eftersom de gifter som skadar en männi-

ska eller en liknande varelse inte påverkar ett träd. Alla skador som varelsen får medan den är i trädform kommer den att ha kvar när den återfår sin normala form.

## 19 Väderkontroll (R)

A
Sx1 km
Special

Med hjälp av denna ritual kan magikern påverka vädrets alla aspekter. Magikern bestämmer vilket väder han vill ha och börjar sedan utföra sin ritual. För varje timme magikern utför ritualen varar det önskade vädret i sex timmar.

Detta är alltså ett undantag från de vanliga reglerna om hur lång tid det tar att utföra en ritual. Det önskade vädret måste passa ihop med årstiden. Det är till exempel inte möjligt att framkalla en snöstorm under sommaren. Efter det att rollpersonen har hållit på med ritualen i en timme slår hans spelare för att se om den lyckas och står i harmoni med naturen. Misslyckas slaget inser rollpersonen att den inte fungerar, och avbryter den. Det är möjligt att börja om från början omedelbart. Det nya vädret kommer gradvis att uppstå under en period av sex timmar efter det att magikern började med ritualen. Magikern orkar utföra den i högst FYS/2 timmar, varefter han är fullständigt utmattad.

## 20 Duomorf (R)

A
Beröring
S/4 veckor

Denna ritual skänker offret (målpersonen) förmågan att förändra form. Innan ritualen utförs kommer magikern och målpersonen överens om vilken annan form den förhäxade vill ha.

Formen måste tillhöra en ointelligent varelse av samma typ som målpersonen (dvs däggdjur för människa och de flesta andra humanoider). Både magikern och målpersonen måste känna till den varelse, vars form är aktuell.

Om ritualen lyckas kan målpersonen i framtiden byta form närhelst han önskar. Slå STY, STO, FYS, SMI och KAR för den nya varelsen. När målpersonen byter form förändras dessa grundegenskaper. Däremot behåller målpersonen sin INT och PSY; hans själ förändras inte.

Det är bara kroppen som påverkas, inte några ägodelar.

När målpersonen byter form får han alla de förmågor som hör till varelsen. Om en människa blir pegas kan han flyga, osv. Han får också de färdigheter som varelsen normalt besitter. Han behåller också sina egna färdigheter, men många av dem går inte att använda i den nya formen, t.ex. kan ett djur inte tala särskilt väl eftersom dess stämband inte är gjorda för detta. Vidare kan en magiker inte kasta besvärjelser när han är i alternativformen.

## 20 Kurera sjukdom (R)

A
Beröring
Omedelbar

Magikern kurerar omedelbart alla sjukdomar som offret har. Besvärjelsen tar inte bort eventuella permanenta skador som sjukdomen har vållat på den sjukes kropp eller själ.

## 20 Regenerera (R)

A
Beröring
Se nedan

Med hjälp av denna ritual kan magikern få en avhuggen arm, vinge eller ben att växa ut med en takt av en centimeter per dygn och återställas i ursprungligt skick. Ritualen påverkar en kroppsdel per effektgrad.

## 22 Livskraftens förbannelse

A
Beröring
Omedelbar

Denna besvärjelse forskades i urtiden fram av alvgeniet Anderion med syftet att bekämpa odöda och nekromantiker.

Besvärjelsen fungerar på tre olika sätt, beroende på vad för slags mål den har.

1. **Odöda med kropp** *(kroppsliga odöda, magiska odöda, likätare).* Om animisten förhäxar den odöde frigörs de magiska energier som binder samman den odödes kropp. Kroppen "exploderar" helt enkelt till ett moln av stoft. Den odöde är permanent förintad. (Besvärjelsen har dock ingen effekt på Dödsängeln; denne är alltför mäktig för att påverkas av något så trivialt.)

2. **Andra odöda** *(andar, gastar)*: Om animisten förhäxar den odöde skingras den och beger sig till Dödsriket.

3. **Nekromantiker** *(någon levande varelse med FV i Nekromanti):* Om nekromantikern förhäxas drabbas han av en kraftig psykisk "burn-out". Han ska omedelbart slå en gång på skräcktabellen med +2 per effektgrad på tärningen. Vidare reduceras hans INT permanent med lika många poäng som effektgraden. Slutligen kan han inte kasta några besvärjelser eller använda någon annan magi under lika många minuter som effektgraden.

# Varelse-besvärjelse

Det finns ett antal besvärjelser inom denna kategori. De rör alla samspel med levande varelser. När magikern lär sig en sådan besvärjelse måste han bestämma vilken sorts varelser den ska gälla. Sålunda är TALA MED DÄGGDJUR en annan besvärjelse än TALA MED REPTIL. Dessa besvärjelser kan endast användas mot ointelligenta varelser, det vill säga sådana med fast eller ingen intelligens.

Följande grupper av varelser existerar för besvärjelsen:

- Däggdjur
- Fåglar
- Kräldjur
- Groddjur
- Fiskar
- Insekter och spindlar
- Skaldjur (krabbor, skorpioner, mm)
- Maskar
- Blötdjur (bläckfiskar, mollusker, mm)
- Växter (endast KONTROLLERA)

## 2 Tillkalla varelse

A
S/4 km
Omedelbar

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern tillkalla 20 poäng STO av varelser per effektgrad ur den rätta gruppen som finns inom besvärjelsens räckvidd. Varelserna är inte fientligt inställda till magikern. Denne kan specificera vilka varelser han vill kalla till sig. Magikern behöver inte övervinna varelsernas PSY för att få dem att komma.

## 5 Tala med varelse

A
Personlig
Sx1 minuter

Magikern kan kommunicera med en varelse ur rätt grupp, antingen muntligt eller med hjälp av tecken. För varje effektgrad får man 1 FV (se färdigheten Tala språk). Om magikern först inte lyckas identifiera varelsen exakt (till exempel med Zoologi) får han –5 på CL för besvärjelsen. Tänk på att de flesta varelser är synnerligen ointelligenta, och inte kan ge mer än vaga besked. De behöver heller inte vara särskilt hjälpsamma. På grund av deras låga intelligens är den information man får ofta otillförlitlig. Däremot ljuger inte varelserna medvetet.

Fåglar och däggdjur kan räkna till tre, övriga kan bara räkna till "många". Det är omöjligt att tala med varelser som saknar INT.

## 10 Kontrollera varelse

A
Sx10 rutor
Sx1 SR

Magikern kan fullständigt behärska 20 STO varelser ur rätt grupp per effektgrad, och kontrollerar varelsens/varelsernas alla handlingar genom telepati.

Kontrollen bryts om de kommer utanför besvärjelsens räckvidd. När det gäller växter kontrollerar magikern alla som utgör en enhet, till exempel ett helt sädesfält. Kontrollen kan dock inte sträcka sig utanför räckvidden, vilket gör att det är helt omöjligt att kontrollera en hel skog.

# Demonologi

## Minimagi

### Svordom

Magikern åkallar högljutt ett demoniskt väsen. Effekten är som av ett alltför grovkalibrigt kraftuttryck vid fel tillfälle. Alla närvarande chockeras och får –3 på allt de företar sig denna SR. Är stämningen tillräckligt laddad, till exempel under en strid, gäller dock inte detta.

### Demonette

Magikern frammanar ett litet, fult kryp, som han inte har någon kontroll över. STO 0, högst fyra cm lång, KP 1, Förflyttning L 1T3, F 1T8–4, inga attacker. Varaktighet 1T20x10 minuter.

### Oordning

Allt inom inom fem meter stökas till. Små föremål (upp till 100 g) rubbas upp till tio cm.

## Frammana demon (R)

D
Sx2 rutor
Spec

Denna besvärjelse förflyttar demonen från sitt eget plan till besvärjarens. Då varje enskild demon har egna ritualer skiljer de sig från varandra ifråga om utförande och längd. Demonen stannar i världen tills den blir tillbaka- eller vidaresänd, eller av egen kraft korsar dimensionsbarriärerna.

Demonbesvärjelser beskrivs på följande sätt:

**NAMN (R)**
Typ av demon
Modifikation på SKICKA BORT
Modifikation på KONTROLL & FÄNGSLA
Hemvist (om den är känd)
Besvärjelseritual
*Beskrivning av ritualen*

SL-information
*Grundegenskaper*
*Färdigheter*
*Vapen*
*Demoniska förmågor*
*Magiska förmågor*
*Övrig information*

## 7 Frammana/skicka bort demonisk tjänare (R)

D
S/2 rutor
S/4 dygn

Demonologen frammanar en liten demon som kan sköta värdsliga göromål. När tjänardemonen har frammanats måste demonologen binda denne till sin tjänst genom att övervinna demonens PSY med sin egen på motståndstabellen. Lyckas försöket är demonen demonologens lydige tjänare tills varaktigheten är slut då den försvinner tillbaka till sitt hemplan. Misslyckas försöket får inget nytt göras av demonologen, som istället blir föremål för den frammanade demonens hyss tills den beger sig tillbaka till sitt hemplan.

Tjänardemonen har 1T3 i STY och STO per E, 1 poäng FYS per E, 1T6+6 i INT och PSY samt 3T6 i SMI. Den har 1T6 händer som naturliga vapen, som ger 1T3 i skada och har (STY+SMI+INT)/5 i CL, samt en förflyttning på L=1T6+E. Inga viktigare färdigheter och inga demoniska förmågor. Dess utseende är upp till SL att bestämma.

## 9 Frammana/skicka bort demonhäst (R)

D
S/2 rutor
S/4 dygn

Denna besvärjelse lyder under i stort sett samma regler som FRAMMANA DEMON. Besvärjelsen manar fram en demonisk häst, en varelse som är hästliknande i grundformen. Den har samma grundegenskaper som en medelstor häst enligt Monsterboken, men STY, STO, FYS och PSY ökar med ett per E. Hästen har inga demoniska förmågor. Förflyttningen är L26+E. Det naturliga skyddet är ett poäng per E. Demonhästen lyder demonologen under hela varaktigheten och behöver inte stängas in i ett pentagram.

## 11 Varsebli demon

D
Spec
Omedelbar

Besvärjelsen gör det möjligt för magikern att känna av en demons närvaro utan att i bokstavlig mening se den. Det är SL som avgör hur väl besvärjelsen lyckas. Om demonen befinner sig mer än en kilometer från magikern kan denna förnimma närvaron av den men inte bestämma var den befinner sig. Om demonen är närmare kan magikern med absolut säkerhet peka ut riktning och avstånd. På samma sätt kan besvärjelsen användas för att finna dimensionsportaler.

En magiker med FV över 20 kan automatiskt känna energiurladdningarna då en demon inträder i världen.

## 12 Kontrollera demon (R)

D
Sx2 rutor
Sx2 timmar

Magikern betvingar demonen och kan kontrollera den. Demonen känner sig

tvingad att lyda magikern och följa dennes instruktioner. Effekten liknar ett förslavande av varelsen, då den inte förlorar sin tankeverksamhet, men ändock måste underordna sig. Medan demonen är förhäxad håller den sig passiv och försöker inte rymma från besvärjaren.

## 13 Skicka bort elementar

D
Sx10 rutor
Sx1 SR
Se beskrivningen vid Elementarmagi: SKICKA BORT ELEMENTAR.

## 14 Dimensionsvandring (R)

D
Special
Omedelbar

Den som förhäxas av denna besvärjelse kastas genom tid och rum till en annan dimension. Magikern kan, genom att nämna dimensionens namn, bestämma vilken dimension som är målet. Varje individ som ska förflyttas kostar en effektgrad. Alla som skall transfereras måste vara i kroppskontakt med besvärjaren i överföringsögonblicket. Överföring från världen till demonplanet tar ingen mätbar tid. För att lämna den nya dimensionen krävs det en ny besvärjelse eller en dimensionsportal.

Misslyckas ritualen sker ingen transferering. Fumlar besvärjelsen kommer resenärerna till helt fel ställe.

Besvärjelsen är inte samma sak som TRANSFER då den bara kan användas för att nå demondimensionerna, som av demonologerna skämtsamt brukar kallas för "Källardimensionerna".

## 14 Fängsla demon (R)

D
Sx2 rutor
Spec

Magikern kan försöka fängsla en demon i ett föremål eller på en plats. Under varaktigheten kontrolleras sedan demonens speciella förmågor av demonologen. Om ett SIGILL placeras på föremålet eller platsen förlängs varaktigheten tills SIGILLet bryts. Om PERMANENS placeras på SIGILLet blir demonen för evigt bunden till föremålet eller platsen.

Om demonologen misslyckas med FÄNGSLA DEMON kvarhåller han ändock sin kontroll över demonen. Om han å andra sidan fumlar tappar han kontrollen. Och vid det laget lär demonen vara rätt förbannad...

## 15 Skicka bort demon (R)

D
Sx4 rutor
Omedelbar

Demonen tvingas återvända till sin egen dimension. Lyckas besvärjelsen kan demonen inte värja sig på något sätt. För att kunna lägga besvärjelsen måste magikern först lyckas med att KONTROLLERA eller FÄNGSLA demonen.

## 24 Frammana dödsriddare (R)

D
Beröring
Permanent

När denna ritual framgångsrikt kastas på en persons skelett återvänder personen från Dödsriket. Om personen vill kan han återigen bosätta sig i sitt skelett och vandra i världen som en Dödsriddare. Om personen inte är intresserad av detta återvänder han frivilligt till Dödsriket.

## 27 Frammana gast (R)

D
Beröring
Permanent

När denna ritual framgångsrikt kastas på en persons döda kropp eller skelett återvänder personen från Dödsriket. Om personen vill kan han manifestera sig i världen som en gast. SL ska slå 1T100 + gastens PSY i levande skick + gastens FV i Nekromanti. Om resultatet är 01-50 blir det en kummelgast, 51-75 en mörkergast och 76 eller mer en dödsgast. Om personen inte är intresserad av att bli gast återvänder han frivilligt till Dödsriket.

# Enskilda demonbesvärjelser

## 11 Gollog (R)

Elddemon
+1
+2
Elddemonernas kaotiska dimension

Gollog var en av de första demoner som besvärjdes till den altoriska världen. Det material som dokumenterar demonen talar om Gollog som en exemplarisk varelse. Till utseeendet har den röd hud med svarta cirkelformade fält. Skallen pryds av fyra välväxta horn och en väldig svans balanserar kroppen när demonen springer.

**Besvärjelseritual**

Blanda vin, väldoftande oljor och kattavföring till en tjock brygd, häll detta på en bädd av glödande kol. På eldbädden skall sedan läggas tio ödlesvansar som torkats i sex år. Täck över hela bädden med kraftig säckväv. När lågorna och röken bryter igenom skall besvärjaren uttala:

*Tots Gollog. Erif Gollog. Anrib, anrib sarua tots.*

Då skall Gollog komma.

**SL-Information**

| | | | |
|---|---|---|---|
| STY | 21 | SB | 1T4 |
| STO | 18 | KP | 18 |
| FYS | 18 | | |
| SMI | 17 | | |
| INT | 15 | | |
| PSY | 16 | | |

| Naturliga vapen | GC | Skada |
|---|---|---|
| 4 Horn | 12 | 1T6 |
| Stångning | 11 | 1T6 |
| 2 Klor | 15 | 1T6 |
| 1 Bett | 8 | 1T8 |
| 1 Svanssnärt | 17 | 1T6 |
| 2 Spark | 12 | 1T8 |

**Naturligt skydd:** 13 poäng hud
**Förflyttning:** L34
**Demoniska förmågor**
Frätande blod
Hoppförmåga
**Magiska förmågor**

| | |
|---|---|
| ELD (E) | 12 |
| SPÅRLÖS (A) | 14 |

**Övrig information**
Gollog är en bra demontjänare. I strid är den överlägsen nästan alla motståndare emedan den har så många naturliga vapen att slåss med.

# 13 Syreb (R)

Yngre demon
0
0
De yngre demonernas plan

Syreb är en demon med ett sinnelag som gör den till en bra bundsförvant. Den är tålmodig, uthållig och, om en demon kan sägas vara det, lojal. Syreb ser ut som en myrslok i anletet och är hornlös. Den har fyra armar, två ben och en lång smal svans. Huden är ljusblå med stora röda prickmönster.

**Besvärjelseritual**
Blanda rött vin och fiskolja med varandra. Smörj in din kropp med detta. Rita med kolkrita upp en cirkel som delas av i fyra delar efter de olika väderstrecken. Placera ett tänt ljus i varje väderstrecks ruta. Kalla på demonen med orden:

*Syreb, althua godon Syrab-reb.*

**SL-information**

| | | | |
|---|---|---|---|
| STY | 27 | SB | 1T10 |
| STO | 33 | KP | 26 |
| FYS | 18 | | |
| SMI | 17 | | |
| INT | 20 | | |
| PSY | 21 | | |

| Naturliga vapen | GC | Skada |
|---|---|---|
| Stångning | 14 | 1T6 |
| 4 Klor | 10 | 1T6 |
| 1 Svans | 15 | 1T6 |
| 2 Spark | 12 | 1T8 |

**Naturligt skydd:** 15 poäng hud
**Förflyttning:** L17
**Demoniska förmågor**
Storlekskontroll
Besätta
Demonbesudling
Förlänga lemmar
Demonisk andedräkt
**Magiska förmågor**

| | |
|---|---|
| FJÄRRSKRIFT (S) | 15 |
| GLÖMSKA (S) | 12 |
| STOPP (S) | 5 |
| ELEMENTARSKYDD (S) | 16 |
| OSYNLIGHET (M) | 10 |
| KONTROLLERA ANDAR (N) | 16 |

# 15 Ballouq (R)

Urgammal demon
–3
–4

Ballouq är de urgamla demonernas trickster. Ena ögonblicket inställsam och vänlig och stunden därpå väldig i sin ondska. Den som har fått ett löfte av demonen kan aldrig vara säker på att det kommer att uppfyllas. Till utseendet är Ballouq lika gäckande. Kroppen förefaller lång och spenslig men det finns berättelser om hur demonen har krossat hus och människor då den i raseri gått bärsärk. Ballouq saknar horn och kan stundtals få ett nästan mänskligt drag över sig. Dess hud går i grön-blå nyanser.

**Besvärjelseritual**
Ta sjutton grodor, torkade över en smeds eldhärd, indränkta i lampolja. Placera dem i en silverkon. Klipp en lock av ditt eget hår och strö håret över grodkropparna. Lägg glödande kol på detta så att de helt täcker konen. Uttala orden:

*Ballouq, notus gelogh. Ballouq serda gelogh. Ballouq nimoath, Ballouq anam to anam Ballouq.*

Ur röken från grodorna skall demonen resa sig.

**SL-information**

| | | | |
|---|---|---|---|
| STY | 45 | SB | 2T6 |
| STO | 17 | KP | 18 |
| FYS | 20 | | |
| SMI | 16 | | |
| INT | 24 | | |
| PSY | 38 | | |
| KAR | 8-20* | | |

** Beroende på hur demonen vill ställa in sig hos folk.*

| Naturliga vapen | GC | Skada |
|---|---|---|
| Stångning | 15 | 1T6 |
| 2 Klor | 10 | 1T6 |
| 1 Bett | 14 | 1T8 |
| 2 Spark | 10 | 1T8 |

**Naturligt skydd:** 10 poäng hud.
**Förflyttning:** L25
**Demoniska förmågor**
Ändra form
Skilja lemmar från kropp
Demongalenskap
Förlänga lemmar
**Magiska förmågor**
PANIK (N)

| | |
|---|---|
| SMÄRTA (N) | 10 |
| PARALYSERING (N) | 8 |
| FÖRVIRRA (I) | 15 |
| AURA (I) | 18 |
| MÖRKERSYN (M) | 16 |
| TANKEÖVERFÖRING (M) | 19 |

**Övrig information**

Demonen är fullkomligt opålitlig. En magiker som inte lyckas kontrollera den kan räkna med problem. Ballouq kan under inga villkor inte bryta sig ut ur pentagram.

# 16 Nimum (R)

Urgammal demon
–5
–5
Enskilt plan

Detta är en mäktig demon, en av de urgamla demonerna. Nimum dvaldes i sin dimension långt innan de första människorna såg dagens ljus, långt innan de stora skogarna tog form. Under de oräkneliga tidsrymder som Nimum har genomlevt har demonen samlat kraft och kännedom om den mörkare magin. Då demonen materialiseras i människornas värld antar denne en jättelik humanoid skepnad med svart hud och hornutväxter. De krafter Nimum besitter är mäktiga och skrämmande. Med blotta gester kan den döda en levande varelse och med sin blotta tanke kan den lyfta en häst med ryttare rakt upp i luften.

**Besvärjelseritual**

Besvärjelsen hör till de äldsta bevarade demonbesvärjelserna. Den är sålunda tidskrävande och komplicerad. Det tar ca en timme att förbereda ritualen och sedan tar det 1T8 timmar innan demonen hörsammar besvärjelsen.

Ta en sköldpadda, ett fång mistel, ett krus vin, en näve kalk och ett människokranium. Stöt dessa tillsammans i en stenmortel så att de bildar en mörk flytande massa. Smörj din kropp och beskriv en vid cirkel runt morteln med den magiska salvan. Vandra så motsols runt morteln och besvärj. Orden skall vara:

*Nimum alm gelogh nima to.*

Demonen kommer att kräva ett blodsoffer då den anländer.

## SL-information

| | | | |
|---|---|---|---|
| STY | 26 | SB | 1T10 |
| STO | 26 | KP | 23 |
| FYS | 19 | | |
| SMI | 18 | | |
| INT | 23 | | |
| PSY | 34 | | |

| Naturliga vapen | GC | Skada |
|---|---|---|
| Stångning | 9 | 1T6 |
| 2 Horn | 9 | 1T6 |
| 2 Klor | 13 | 1T6 |
| 8 Kloprojektiler | 13 | 1T8* |
| 1 Bett | 13 | 1T8 |
| 1 Svanssnärt | 11 | 1T6 |
| 2 Spark | 13 | 1T8 |

** Klorna kan skjutas iväg upp till 30 meter, fyra klor per hand, det tar tre dagar för ivägskjutna klor att återskapas.*

**Naturligt skydd**: 12 poäng hud.
**Förflyttning**: L25
**Demoniska förmågor**
Demongalenskap
Demonspektrum
Explosiv
Frätande blod
Hoppförmåga
Klorna kan skjutas iväg

**Magiska förmågor**

| | |
|---|---|
| DÖDSHAND (N) | 18 |
| DEFORMERA (N) | 18 |
| BESMUTSA (N) | 10 |
| TERROR (N) | 14 |
| FÖRTVINA EXTREMITET (N) | 14 |
| JORDSTÖT (E) | 18 |
| ELDVÄG (E) | 20 |
| KONTROLLERA PERSON (M) | 10 |
| TELEPORTERA (M) | 10 |
| FLYGA* (M) | 15 |

** Nimum behöver ej använda beröring.*

**Övrig information**

Nimum håller givna löften och hämnas gruvligt alla brutna ord. Demonen känner till var en dimensionsportal till den altoriska dimensionen ligger.

# Drakmagi

## 9 Telepatisk påverkan

Sx10 rutor

För att använda den här besvärjelsen måste man först ha blottlagt offrets psyke med TELEPATISK SONDERING. Magikern kan sedan skicka tankar till offret så att detta uppfattar tankarna som sina egna, och kan på så sätt påverka honom.

Besvärjelsen fungerar ungefär som ett perfekt kast med Övertala, det vill säga en mycket stark påverkan, men man kan ändå inte få offret att gå med på vad som helst — det måste vara någorlunda rimligt och får inte strida mot offrets fundamentala natur (allt efter SL:s bedömning). Den här besvärjelsen kostar sex PSY-poäng per minut. En ordentlig övertalning tar åtminstone en minut. Det är fullständigt omöjligt att upptäcka att man blir utsatt för besvärjelsen om man inte har tidigare erfarenhet av den. Dock kan offrets vänner lägga märke till att han har ändrat sitt beteende och/eller sina åsikter. Den övertalande effekten sitter i lika länge som en normal övertalning. Besvärjelsen kräver inte att användaren och offret kan tala samma språk.

## 12 Telepatisk sondering

Sx10 rutor

Med den här besvärjelsen kan användaren undersöka ett offers psyke, men först måste han blottlägga det. Det går till så att användaren spenderar ett PSY-poäng och försöker övervinna motståndarens halva PSY mot ett på motståndstabellen. Misslyckas användaren kan han spendera ytterligare ett poäng PSY och får försöka övervinna motståndarens halva PSY mot två på motståndstabellen, och så vidare ända tills användaren lyckats övervinna motståndarens halva PSY mot sina totala spenderade PSY-poäng, eller tills han ger upp och avbryter besvärjelsen. Varje försök att övervinna motståndarens PSY tar en minut. HJÄRNBLANK och SINNESMASK gör den förhäxade immun mot besvärjelsen.

Om och när användaren av TELEPATISK SONDERING lyckas blottlägga ett offers psyke, får han fullständig insikt i offrets personlighet. Han kan dessutom avläsa dennes tankar (oavsett språk) till en kostnad av en PSY-poäng per minut. Om offret är medvetet om att han är utsatt för besvärjelsen, kan han försöka undvika att tänka på något som han inte vill att användaren skall få reda på, genom att slå ett svårt kast mot PSY. Vad värre är (ur offrets synvinkel) kan användaren sätta in vissa mycket effektiva besvärjelser (se nedan) mot en person som har fått sitt psyke blottlagt av besvärjelsen. Offrets psyke förblir i alla händelser blottlagt i en timme.

## 13 Namnlös fasa

Sx10 rutor

Detta är en fruktansvärd kombinerad skräck och illusionsbesvärjelse. Den manar fram bilden av det ohyggligaste monster offret kan tänka sig genom att omvandla hans undermedvetna fruktan till en TELEPATISK ILLUSION.

En person som har konfronterats med besvärjelsen tidigare — vid intagningsproven till olika magikerskolor utsätts man i regel för en besvärjelse som är nästan identisk med den här — kan undkomma alla dess effekter om han klarar ett normalt kast mot INT.

Det monster besvärjelsen manar fram, följer alla regler för TELEPATISK ILLUSION. då offret upptäcker monstret måste han slå ett kast på skräcktabellen med +10 som modifikation.

Därefter kan användaren beordra monstret att angripa offret. Monstret kan bara angripa den person som har drabbats av besvärjelsen. Det har två attacker per SR och samma CL som besvärjaren har på sitt bästa naturliga vapen. Dessa attacker kan pareras enligt vanliga regler.

En träff som inte pareras, orsakar samma resultat som 23+ på skräcktabellen, det vill säga offret drabbas av hjärtattack, riskerar att dö eller få permanenta men och blir medvetslös i 1T8 timmar. Detta gäller även en hjälte med hjältetförmågan Orädd. Däremot behöver han inte slå på skräcktabellen bara för att han ser monstret. Lyckligtvis för humanoider, kräver den här besvärjelsen att användaren redan har blottlagt offrets psyke med TELEPATISK SONDERING.

NAMNLÖS FASA kostar tre poäng PSY/SR.

## 15 Massiv sensorisk överbelastning

Sx10 rutor

Besvärjelsen angriper offret genom att samtidigt utsätta alla hans fem sinnen för starkast möjliga förnimmelser, det vill säga han ser bländande starkt ljus i alla färger över hela synfältet, hör ljud långt över smärtgränsen i alla frekvenser, känner stark smärta, kyla, hetta, tryck, en mängd starka dofter och upplever starka, sura, salta och beska smaker — allt på en gång.

Följden är att hjärnan blir totalt överbelastad.

Så länge besvärjelsen är igång och för lika lång tid efteråt är offret fullständigt oförmöget att över huvudtaget göra någonting alls. Därefter är han så omtöcknad att han har x0,25 på allt han företar sig under lika lång tid.

Exempel: Om besvärjelsen påverkar offret under SR 1-3, kan han inte göra något under SR 1-6 och har x0,25 på CL under SR 7-12.

Den här besvärjelsen kostar fyra PSY per SR att använda men kräver inte att man har blottlagt offrets psyke.

## 19 Astral kropp

Personlig

Användaren kan låta sin astralkropp lämna det fysiska och röra sig fritt med en hastighet av Sx10 rutor per SR. Den astrala kroppen kan se och höra, den kan ta sig genom alla former av materia, påverkas inte av några fysiska attacker, men måste ta sig igenom BESKYDDARE och ANTIMAGI som om den vore en första gradens besvärjelse. Den kan bara upptäckas med MAGISK SYN.

Å andra sidan kan den astrala kroppen inte ingripa på något sätt, utan bara iaktta, och den kan inte ens kommunicera.

Den allvarligaste nackdelen med besvärjelsen är att drakens fysiska kropp är fullständigt medvetslös och saknar möjlighet att försvara sig tills den astrala kroppen har återvänt. Drakens sjätte sinne varnar dock astralkroppen om någon varelse med ont uppsåt kommer för nära den fysiska kroppen. Den astrala kroppen kan också känna om den fysiska tar skada.

Tack vare den här besvärjelsen kan en drake vara förvånansvärt välinformerad om vad som händer i världen, och var det finns skatter att hämta, fast den aldrig verkar lämna sin grotta.

Besvärjelsen kostar bara en PSY per timme.

## 19 Telepatisk illusion

Sx10 rutor

Liksom TELEPATISK PÅVERKAN förutsätter den här besvärjelsen att man har blottlagt offrets psyke med TELEPATISK SONDERING.

Besvärjelsen kostar sex poäng PSY per SR men är i gengäld mycket effektiv; den påverkar alla sinnen, saknar begränsningar i omfång och dess effekt negeras inte av SANNSYN eller SANNHÖRSEL.

I likhet med ILLUSION kan den skada den person som tror på den. När offret väl är påverkat, kan han bara komma undan genom att genomskåda illusionen, och därefter intala sig att det han ser är falskt genom att slå ett normalt slag mot PSY, vilket tar en SR. Om han lyckas, försvinner illusionen. Huruvida offret har möjlighet att klara detta får SL avgöra efter omständigheterna, men tänk på att skilja på rollperson och spelare.

Det vanligaste sättet att använda besvärjelsen är att låta ett klippblock falla ner på offret. Då är det nästan omöjligt för honom att genomskåda illusionen tillräckligt fort för att inte dö av chocken här han blir "krossad". Det tar dock minst två SR att skapa en illusion som övertygar offret om att det är dödsdömt. Minimikostnaden är alltså tolv PSY.

# Andra besvärjelser

Drakmagin innehåller även motsvarigheter till ett antal besvärjelser inom mentalismen och nekromantin. Dessa är i princip samma besvärjelser fast anpassade till drakmagins regler.

## 6 Paralysering

N

Sx2 rutor

## 8 Syn

M

Sx10 rutor

## 10 Sannhörsel

M

Sx10 rutor

## 10 Sannsyn

M

Sx10 rutor

## 12 Minne

M

Beröring

## 13 Terror

N

Sx2 rutor

## Tala med död

Besvärjelsen låter drakens astrala kropp stiga ner till dödsriket, och kan följaktligen inte användas av andra än drakar. (Se ASTRAL KROPP.)

# Elementarmagi

## Minimagi

### Kalla kårar

Magikern åstadkommer en mycket kall vind omkring de inom räckvidden som magikern väljer ut. Detta är en effektivare version än den allmänna minimagibesvärjelsen, temperatursänkningen är omedelbar. Den skiljer sig även från nekromantins motsvarighet genom att den faktiskt skapar en vind och inte bara känslan av en.

## 2 Ljus (F)

E
Sx10 rutor
Sx4 minuter

Denna besvärjelse får en del av ett föremål (ungefär 50 kubikcentimeter) att bli självlysande. Ljuset räcker till för att lysa upp allt inom tre m från den lysande delen av föremålet. För varje grad utöver den första kan man öka ljusstyrkan hos föremålet så att ljuset räcker tre m till, eller utöka varaktigheten med fem minuter.

## 2 Låga (F, K)

E
Personlig
1T3 SR

Magikern får en liten låga att slå upp ur tummen när han knäpper med fingrarna. Lågan kan antända brännbara ämnen men skadar inte magikern, såvida han inte fumlar.

## 3 Försegla (F)

E
Beröring
Sx1 minuter

Denna besvärjelse binder samma kanterna på två icke-levande föremål som inte rör sig, och som passar ihop. Några exempel: dörr — dörrkarm, lock på en låda, svärd i en skida osv. De två föremålen blir till ett, och kan inte skiljas åt så länge besvärjelsen verkar. Man kan naturligtvis slå sönder dem, men det är svårt eftersom FÖRSEGLA lägger till 20 KP till de som föremålen redan har. Varje extra grad lägger antingen 15 minuter till varaktigheten eller ger ytterligare 20 KP till det förseglade föremålet.

## 3 Kyla (F)

E
S/2 rutor
Sx1 timmar

Temperaturen sänks med 5° inom räckvidden. Läggs besvärjelsen i ett någorlunda isolerat rum fördubblas varaktigheten. En populär besvärjelse i Kopparhavsområdet sommartid.

## 3 Ljushand (F)

E
Personlig
Sx1 minuter

Elementarmagikern kan få en av sina händer att lysa med ett gult sken som lyser upp en handflatestor yta av Ex10 meter från handen. Magikern kan dock få ljuset svagare om han vill, den lägsta effekten som går att få är så att handen blir svagt självlysande. Eftersom ljuset kommer från handen är det möjligt för magikern att lysa upp små skrymslen, hål och liknande genom att bara sticka dit handen. Om den lysande handen av någon anledning skulle skiljas från magikerns kropp slutar den genast att lysa.

## 3 Mörker (F)

E
Sx10 rutor
S/4 minuter

Formeln avlägsnar allt ljus inom en sfär med sex meters diameter. Inom detta område kan ingen se något, inte ens om en fackla eller lampa finns där. Om man lägger MÖRKER på ett föremål som lyses upp av formeln LJUS måste MÖRKRETs grad först övervinna LJUSets grad på motståndstabellen, annars kan MÖRKRET inte utsläcka LJUSet. För varje grad utöver den första kan man öka varaktigheten med fem minuter eller öka sfärens diameter med tre m.

## 3 Sköld (F, K)

E
Personlig
Omedelbar

Besvärjelsen formar luften framför trollkarlen till en metallhård sköld som pareraren fysisk attack. Skölden har abs 4, +2 per effektgrad utöver den första, och paraden lyckas automatiskt.

## 3 Stenvägg (F)

E
S/2 rutor
S/4 minuter

Denna besvärjelse drar upp en vägg ur marken eller ett stengolv. Väggen kan dras fram var som helst inom 12 m och är rätblocksformad med måtten 1x3x3 m. Varje grad över den första lägger till en meter på valfri ledd. Väggen har tio KP per kubikmeter.

## 3 Värme (F)

E
S/2 rutor
Sx1 timmar

Temperaturen höjs med 5° inom räckvidden. Läggs besvärjelsen i ett någorlunda isolerat rum fördubblas varaktigheten. Bra att ha om man inte vågar tända en lägereld.

## 4 Flammande hand (F)

E
Beröring
1T3 minuter

Besvärjelsen gör att ena handen börjar flamma och ger 1T3 extra i skada per effektgrad på de slag man utdelar. Handen antänder även alla antändliga föremål som den kommer åt.

## 4 Kalla handen (F, K)

E
S/2 rutor
Omedelbar

Från sin hand avfyrar magikern en köldstråle som kan riktas mot en varelse. När varelsen träffas ska den slå ett svårt FYS-slag (normalt FYS-slag för varelser som bor i mycket kalla klimat, t.ex. isbjörn eller frostalv). Tärningsslaget modifieras till offrets fördel av absorberingen hos dess naturliga skydd. Om slaget misslyckas skakar varelsen till av kraftiga köldrysningar och kan inte göra något annat innevarande SR. Om slaget lyckas blir köldrysningarna mindre, men varelsen får –4 på CL på allt den tar sig för under 1T6 SR.

## 4 Luftstråle (F, K)

E
S/2 rutor
Omedelbar

En kraftig luftstråle, ca fem cm i diameter, avfyras från magikerns hand. Den blåser bort skräp, damm och små föremål på högst STO 1.

## 4 Rost (F, K)

E
S/2 rutor
Omedelbar

När magikern pekar på ett föremål av järn och samtidigt lägger denna besvärjelse omvandlas en viss volym av järnet till rost. Volymen måste utgå från den punkt magikern pekar på, men kan sträcka sig i vilken riktning som helst. Besvärjelsens effektgrad i kvadrat ger volymen i $dm^3$ (E1 ger en $dm^3$, E2 ger fyra, E3 ger nio, o.s.v.).

## 5 Vattenstråle (F, K)

E
Personlig
Omedelbar

Besvärjelsen får en kraftig vattenstråle, ca fem cm i diameter, att spruta ut från magikerns handflata. Strålen omfattar ca 100 liter, och kan nå fem meter + en meter för varje effektgrad utöver den första.

Strålen har STY 5 per effektgrad och kan slå omkull föremål och varelser om den övervinner målets STY med sin egen.

Vattnet försvinner inte på något sätt, utan kan samlas upp i en lämplig behållare, även om vattnets tryck kan göra proceduren något besvärlig. En duktig magiker behöver dock aldrig gå törstig.

## 6 Blixt (F, K)

E
Sx10 rutor
Omedelbar

Den här besvärjelsen skapar en blixt som slår ut från trollkarlen mot det mål som är närmast framför honom. Om två mål befinner sig lika nära dras blixten till det som bär mest metall. Blixten gör 1T6 i skada för varje effektgrad. Rustningar ger inget skydd mot BLIXTar. Skadan dras från totala KP.

## 6 Bländskydd

E
Beröring
Sx1 minuter

Besvärjelsen hindrar den förhäxade att bli bländad av någon form av starkt ljus. Magiska bländningar som till exempel BLÄNDA eller en Ljusfågels bländningsattack påverkar inte den förhäxade om BLÄNDSKYDDETS effektgrad övervinner BLÄNDAns eller Ljusfågelns effektgrad på motståndstabellen.

## 6 Dela vattensamling

E
Sx2 rutor
1T3+2 minuter

Besvärjelsen åstadkommer en meterbred korridor genom en vattensamling som är högst fem meter djup. Varje effektgrad utöver den första ökar längden på korridoren eller fördubblar djupet.

## 6 Eld (F)

E
Sx10 rutor
Omedelbar

Denna formel åstadkommer en plötslig tillfällig höjning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med en meters diameter. ELD åstadkommer tillräck-

lig hetta för att sätta eld på lättantändliga föremål, t.ex. ett papper. En första gradens ELD gör 1T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkade sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (1T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada.

*Exempel: En fjärde gradens ELD kan ge en sfär som gör 4T6 i skada, eller två sfärer som gör 2T6 i skada, eller fyra sfärer som gör 1T6 i skada.*

Alla kombinationer är tillåtna så länge som man räknar med att det kostar en effektgrad för varje ny sfär eller 1T6 extra i skada. Skador från ELD kan absorberas av rustningar eller av besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot ELD.

Om man använder stridssystem som tar hänsyn till olika kroppsdelar drabbar skadan Totala KP.

## 6 Elementarmantel

E
Sx10 rutor
Sx1 minuter

Denna spektakulära besvärjelse skapar en mantel eller aura av något av elementen runt en person eller ett föremål. Manteln fungerar i första hand som bepansring: för varje effektgrad får målet en poäng extra i abs eller brytvärde. Vapen insvepta i en ELEMENTARMANTEL räknas som magiska.

Dessutom ger besvärjelsen en visuell effekt, avsedd att verka avskräckande på fiender. Målet tycks svepas in i det element besvärjaren har valt när han la besvärjelsen. En eldmantel sveper in målet i flammor, en vindmantel i en virvelvind och en ljusmantel i ett bländande ljus. Denna effekt är enbart visuell. En eldmantel antänder sålunda vare sig målet eller något annat.

## 6 Energistråle (F)

E
Sx10 rutor
Omedelbar

Detta är en magisk ljusstråle som trollkarlen riktar mot ett bestämt mål. För varje grad får målet 1T6 i skada. Rustningar eller SKYDD kan dra bort skada.

Om man använder stridssystem som tar hänsyn till olika kroppsdelar minskas skadan till 1T3 per effektgrad.

## 6 Frost (F)

E
Sx10 rutor
Omedelbar

Denna formel åstadkommer en plötslig, tillfällig sänkning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med en meters diameter. FROST kan användas för att släcka eldar, men har ingen verkan mot drakar eller salamandrar. En första gradens FROST gör 1T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkande sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (1T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada. Se besvärjelsen ELD för olika exempel på detta.

Skador från FROST kan absorberas av rustningar eller besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot FROST.

Om man använder stridssystem som tar hänsyn till olika kroppsdelar drabbar skadan Totala KP.

## 6 Förbanna vapen

E
Sx10 rutor
Sx1 minuter

Denna besvärjelse sänker chansen att träffa med ett vapen med –1 CL per grad och sänker skadan det gör med –1 per grad. FÖRBANNA VAPEN påverkar FÖRTROLLA VAPEN (se denna besvärjelse för tillvägagångssätt).

Den kan läggas på en sköld för att minska dess parerchanser. Sköldens absorberingsförmåga påverkas inte.

## 6 Förstärka

E
Sx2 rutor
Sx1 minuter

Magikern kan förstärka ett eller flera föremål. Ett vapen, en sköld eller en rustningsdel, men lika gärna en dörr, en stol, ett bord eller en kista kan få sitt BV/ABS ökat med ett per effektgrad. Det krävs en effektgrad per KP per kubikmeter. Med extra effektgrader kan man förhäxa flera föremål.

## 6 Förtrolla vapen

E
Sx10 rutor
Sx1 minuter

Besvärjelsen ökar chansen att träffa med ett vapen med +1 CL per grad och ökar skadan den gör med +1 per grad. Med ett förtrollat vapen kan man skada varelser som inte påverkas av normala vapen. En FÖRTROLLA VAPEN eliminerar upp till lika många grader av FÖRBANNA VAPEN som den själv har.

Eventuella överblivna effektgrader har normal verkan på vapnet. Besvärjelsen kan läggas på en sköld för att öka dess parerchanser. Sköldens absorberingsförmåga påverkas inte.

## 6 Knäcka (F, K)

E
Sx2 rutor
Omedelbar

Magikern kan skada ett ickelevande föremål. Det gäller inte bara vapen utan även andra ting. SL får bestämma dessa tings brytvärden. Ett projektilvapen anses ha BV 10. Sköldar och rustningar anses ha ett BV på dubbla absorptionsförmågan. En första gradens KNÄCKA minskar föremålets BV med tio poäng. För varje extra effektgrad ökar besvärjelsens effekt med två poäng. En fjärde gradens KNÄCKA förstör alltså 16 poäng. Magiska föremål får göra motstånd. KNÄCKA måste då med sin effektgrad övervinna effektgraden hos den besvärjelse som har den högsta effektgraden i det magiska föremålet.

## 6 Störtvind

E
Sx2 rutor
1-2 sekunder

Magikern skapar en kraftig vind åt alla håll som utgår från honom själv. Vinden sopar bort allt och alla (med högst STO 6) inom räckvidden. Den som blir bortblåst behandlas som om han hade fallit. Varje effektgrad ger vindstyrkan kraft att blåsa bort två STO extra.

## 6 Öppna (F)

E
Beröring
Omedelbar

Denna formel öppnar låsta dörrar, lådor och kistor samt får svärd att falla till marken ur skidan osv. Den tar också bort magisk FÖRSEGLING om graden på ÖPPNA övervinner graden av FÖRSEGLA på motståndstabellen.

## 7 Forma föremål (F)

E
S/2 rutor
Sx1 minuter

Magikern kan forma ett dött föremål hur han vill. Föremålets vikt, volym eller material påverkas inte. Föremålet anses vara gjort av en hantverkare med FV B1 per effektgrad. När varaktigheten har tagit slut återtar föremålet sin egen skepnad.

## 7 Viggfångare (F)

E
Personlig
Omedelbar

Om denna besvärjelse kastas under pågående åskväder är det (E x trollkarlens höjd i meter över den omgivande terrängen) % chans att han träffas av en blixt (använd 1T100, om resultatet är mer än 100% träffas dock magikern automatiskt). Blixten ger 5T6 i skada. Åtta av dessa skadepoäng, +4 per effektgrad utöver den första, omvandlas till PSY-poäng. Resten får trollkarlen i fysisk skada. De extra PSY-poängen försvinner i en takt av ett per timme, om han inte använder dem.

Om någon kastar en SKINGRA på trollkarlen och lyckas övervinna hans PSY (ordinarie plus extrapoängen), försvinner de extra PSY-poängen, och trollkarlen får istället lika mycket i skada.

## 8 Identifikation

E
Personlig
Omedelbar

Kastaren kan identifiera alla döda (oorganiska) material, till exempel metaller och ädelstenar. Han kan däremot inte värdera materialet, eller finna magiska egenskaper hos det. Om en magiker finner ett föremål och lägger besvärjelsen på det får han veta vilka ämnen som föremålet är gjort av, och vilka mängder som finns i det.

## 8 Virvelsköld (F)

E
Personlig
Sx1 SR

Magikern skapar en kraftig luftvirvel omkring sig. Virveln har en diameter på ca 75 cm. Om magikern flyttar på sig följer skölden med. Den avvärjer inkommande projektiler som skulle ha träffat magikern. Om besvärjelsen effektgrad övervinner projektilens motståndsvärde på motståndstabellen stöts projektilen åt sidan och missar. Virvelskölden har samma effekt på projektiler som magikern avfyrar. Om skölden övervinner deras motståndsvärde missar de sina avsedda mål. Virvelskölden kan påverka hur många projektiler som helst under en SR.

Om magikern står på en dammig, sandig eller snötäckt yta virvlar skölden upp stoft, vilket gör att det kan bli svårt att se genom den.

Besvärjelsen har ingen inverkan på närstridsvapen, utom på oxpiska och lasso, som påverkas på samma sätt som ett projektilvapen.

### Vapentabell

| Projektil | Motståndsvärde |
|---|---|
| Arbalestlod | 6 |
| Armborstlod | 6 |
| Blåsrörspil | 1 |
| Bola | 6 |
| Kastkniv | 4 |
| Kastspjut | 5 |
| Kaststjärna | 4 |
| Kastyxa | 5 |

| | |
|---|---|
| Klippblock | 9 |
| Lasso | 1 |
| Oxpiska | 2 |
| Pil | 4 |
| Slungsten | 7 |
| Sten | 5 |

## 9 Frammana/Skicka bort elementar (F)

E
Sx10 rutor
Sx1 SR

Elementarer är ett slags inkarnationer av de fyra huvudsakliga elementen luft, eld, jord och vatten och de underordnade elementen ljus, mörker, köld och värme. Trollkarlen måste bestämma vilken sorts elementar han lär sig att frammana (de olika sorterna är alltså olika besvärjelser). Alla elementarer har följande grundegenskaper: PSY 3T6, SMI 3T6, STO 1T6. För varje extra effektgrad ökas STO med 1T6 och PSY med 1T6. SMI påverkas inte av effektgraden. De saknar FYS och INT och måste styras med trollkarlens fulla uppmärksamhet. Elementarer kan påverkas av magi, men är immuna mot gift. Deras KP och STY är lika med deras STO. I övrigt har de olika elementarerna skilda egenskaper som beskrivs nedan. För att kunna frammana en viss sorts elementar måste trollkarlen ha tillgång till lite av dess element ur vilket elementaren kan uppenbara sig.

Den som använder denna besvärjelse kan också försöka skicka bort en elementar av samma typ som han kan frammana. Då måste hans SKICKA BORT ELEMENTAR övervinna elementarens grad på motståndstabellen. Lyckas det försvinner elementaren omedelbart.

I strid deltar elementarerna som vanliga varelser. När man ska avgöra deras plats i turordningen använder man de vanliga reglerna. Detta gäller också när elementarer försöker förinta varandra. Vissa elementarer har attacker som fungerar som normal strid, t ex gnomen. Dessa attacker anses ha vapenlängd 0.

De fyra elementen jord, luft, eld och vatten är de mest kända. De upptäcktes först och länge trodde man att de utgjorde universums grundmaterial. Noggranna studier av skickliga elementarmagiker under seklens lopp visade dock att universum var mer komplicerat än vad man först hade trott. När magikerna Staaphord och Perinn upptäckte elementet mörkret och dess elementar Umbran, insåg man att verklighetens struktur hade fler källor än fyra. Den skicklige magikern Barak Hashamayim lyckades efter åratals möda sedan frammana en Luminal och en Glacial. Vissa magiker, i synnerhet den kände nekromantikern och elementarmagikern Camulius Martein, fortsatte sin forskning och kom fram till att de nya elementen egentligen inte var element i sig, utan naturliga blandningar av de fyra huvudelementen. Denna kunskap ledde helt nyligen till den naturliga insikten att det åttonde elementet måste vara värme.

### Luft — Sylfen

Sylfen är luftens elementarvarelse, som när den frammanas ser ut som en genomskinlig, vagt människoliknande skepnad. Den kan:

1. Förflytta sig med en hastighet av maximalt 40 rutor per SR om den inte bär på något. Normal hastighet är tio rutor per SR.

2. Bära ett föremål genom luften fyra rutor per SR. Den kan bära sex poäng STO per grad.

3. Bära meddelanden skrivna på papper 28 rutor per SR.

4. Blåsa omkull något genom att övervinna dess STO med sin egen STO på motståndstabellen.

5. Styra ett projektilvapen eller kastat vapen. CL ökar då med ett per grad, och skadan med 1T3 per grad.

6. Skadas inte av materiella vapen.

7. Förstöra en Salamander genom slag på motståndstabellen; sätt in Sylfens grad under aktiv och Salamanderns grad under motståndare, läs av och slå tärningen som vanligt.

### Eld — Salamandern

En Salamander ser ut som en ödla av eld. Även om den hålls kvar på samma ställe av trollkarlen är den aldrig helt stilla. Den kan:

1. Svepa in ett mål i flammor som gör 1T6 i skada per grad. Rustningar och formeln SKYDD skyddar mot anfallet.

2. Tända eld på brännbara föremål som den vidrör.

3. Bli skadad av materiella vapen, men åstadkommer samtidigt 1T6 per grad i skada på alla vapen som träffar den.

4. Läka skador på sig själv genom att absorbera kraft från en eld. Slå tärningar som för skador tillfogade av eld, men räkna det som antalet återställda KP.

5. Förstöra en Sylf eller en Glacial genom att med sin grad övervinna Sylfens eller Glacialens grad på motståndstabellen.

6. Hetta upp ett metallvapen så att det tillfogar 1T6 extra i skada (1T3 om alternativt stridssystem används) om det träffar (hettan varar i lika många SR som Salamanderns grad). Detta gör dock även 1T6 per grad i skada på vapnet.

7. Förflytta sig sex rutor per SR om den håller maximal hastighet.

### Jord — Gnomen

Gnomen formar sig alltid till en människoliknande skepnad och ser ut att vara gjord av gråbrun sand eller lera. Den kan:

1. Slåss med "knytnäve", varvid den gör 1T4 per grad i skada. Dess CL är 6+2 per effektgrad.

2. Skadas av materiella vapen. Anfallaren måste dock slå sin PSYx5 eller lägre med 1T100 om han träffar — om detta inte lyckas tar hans vapen lika mycket skada som det gjorde på Gnomen.

3. Peka ut i vilken riktning närmaste metallfyndighet befinner sig. Trollkarlen måste dock bestämma vilken sorts metall det ska röra sig om.

4. Förstöra en Undin genom att med sin grad övervinna Undinens grad på motståndstabellen.

5. Ömsesidigt förinta kroppspoäng hos sig själv och en Salamander tills en av dem är upplöst.

6. Förflytta sig maximalt sex rutor per SR.

## Vatten — Undinen

En Undin uppträder som en pelare av vatten; ibland kan den även forma sig till en vacker kvinnogestalt av vatten. Den kan:

1. Svepa in en varelse för att krossa och dränka den. Då gör den 1T8 i skada per SR.

2. Skadas av materiella vapen, men tar bara halv skada.

3. Bära ett föremål genom vatten maximalt åtta rutor per SR. Den kan bära sex poäng STO per grad.

4. Skölja bort en Gnom genom att övervinna Gnomens grad med sin grad på motståndstabellen.

5. Ömsesidigt förinta sina och en Salamanders kroppspoäng tills en av dem är upplöst.

6. Hjälpa ett vapen att fungera lika bra under vatten som det gör på land.

7. Förflytta sig maximalt tio rutor per SR i vatten, en ruta per SR på land.

## Mörker — Umbran

En Umbra uppenbarar sig som en vagt människoliknande varelse, formad av ett förtätat mörker. Den kan:

1. Förstöra en Luminal genom att övervinna Luminalens grad med sin egen på motståndstabellen.

2. Ej skadas av materiella vapen.

3. Skapa en glob av mörker omkring sig. Denna glob har en radie på fem rutor per grad. Inne i globen slutar alla ljuskällor att sända ut ljus, men de släcks inte. Eld förorsakar fortfarande brännskador även om man inte kan se den. Mörkersyn fungerar inte inom globen.

4. Angripa en levande varelse med skräck. Om Umbran sveper sig omkring en varelse och besegrar dess PSY med sin PSY på motståndstabellen drabbas offret av ett angrepp på skräcktabellen.

5. Förflytta sig med en hastighet av 15 rutor per SR.

6. Se obehindrat i mörker.

7. Får dubbel skada av alla eldattacker.

8. Förorsaka 2T6 per grad i skada på salamander. När Umbran angriper behöver man inte slå för att träffa utan den träffar automatiskt.

9. Endast framkallas ur mörker eller skugga.

## Ljus — Luminalen

En Luminal uppenbarar sig som en glob av klart skinande ljus. Den kan:

1. Förstöra en Umbra genom att övervinna Umbrans grad med sin egen på motståndstabellen.

2. Ej skadas av materiella vapen.

3. Lysa upp ett område med klart ljus. Detta område har en radie på fem rutor per grad.

4. Blända varelser. Alla varelser som ser mot en Luminal måste slå ett normalt PSY-slag. Misslyckas de blir de bländade under 2T6 SR. Varelser med mörkersyn och svartfolk måste slå ett svårt PSY-slag. En bländad varelse förlorar temporärt synförmågan och behandlas då som om han befann sig i mörker.

5. Förflytta sig med en hastighet av 15 rutor per SR.

6. Är immun mot alla former av eldattacker och kan inte skadas av en salamander. Å andra sidan kan en salamander inte bländas av en Luminal.

7. Endast framkallas ur en ljuskälla av något slag. Dagsljus kan betraktas som en ljuskälla. Månljus räcker också, däremot inte stjärnljus.

## Köld — Glacialen

En Glacial uppenbarar sig som en människoliknande skepnad, med blå hud och buskigt vitt hår och skägg. Kring en Glacial virvlar ständigt en iskall brusande vind fylld med yrande snö. Den kan:

1. Krama en varelse och ge den köldskador (1T4 per grad). CL=8+E.

2. Skadas av materiella vapen. Alla järnvapen får rostskador av att träffa en Glacial. Deras brytvärde minskas med ett för varje träff. Ett järnvapen med egg får dessutom skadeförmågan minskad med ett varje gång det träffar Glacialen.

3. Förstöra en salamander genom att övervinna dess grad med sin på motståndstabellen.

4. Är immun mot alla former av köldattacker.

5. Får dubbel skada av alla eldattacker.

6. Förflyttar sig med en hastighet av 6 rutor per SR, 10 rutor per SR om omgivningens temperatur är noll grader eller lägre.

7. Framkallas ur ett fast material som har en temperatur av noll grader eller lägre.

8. Bana väg genom massiv is genom att skapa en tunnel, 1,5 meter hög och 1,5

meter bred, med en hastighet av en ruta per SR.

9. Kyla ner ett metallvapen så att det gör 1T4 per grad extra i skada (1T2 om man använder det alternativa stridssystemet) mot levande varelser (ej odöda). För varje grad är det 5% (1/20) chans att vapnet splittras vid första träffen i det nedkylda tillståndet. Mithrilvapen splittras inte av denna orsak. Nedkylningen varar i 1T4+5 SR efter Glacialens beröring.

10. Påverka alla levande varelser inom 2 rutors radie genom sin starka kyla. Alla varelser inom denna radie måste klara ett svårt FYS-slag. Ett misslyckande innebär att de bara står och flämtar på grund av den starka kyla som råder kring Glacialen.

11. Förstöra en Therm genom att övervinna dess effektgrad med sin på motståndstabellen.

### Värme — Thermen

En Therm uppenbarar sig som ett genomskinligt klot av värme som får luft att dallra oroväckande. Svepande heta vindar blåser alltid omkring den som får blommor och gräs att förtorka. Klotet har ingen egentlig substans. Thermen kan:

1. Svepa in en varelse och ge den värmeskador (1T4 per grad). CL=8+E.

2. Endast skadas av magiska vapen eller magi. Vanliga vapen får sina brytvärden minskade med ett för varje träff. Det är 5% chans per E att ett trävapen fattar eld.

3. Förstöra en Glacial genom att övervinna dess effektgrad med sin på motståndstabellen.

4. Är immun mot alla former av värmeattacker (t ex ELD).

5. Får dubbel skada av alla köldattacker.

6. Förflytta sig flygande med en hastighet av 15 rutor per SR.

7. Frammanas ur en värmekälla (t ex en lägereld).

8. Bana väg genom massiv is genom att skapa en tunnel, 1,5 m bred.

9. Värma ett metallvapen så att det gör 1T4 per E i extra skada (1T2 om man använder det alternativa stridssystemet) mot levande varelser (ej odöda). För varje effektgrad är det 5% chans att vapnet smälter ihop och blir oanvändbart. Mithrilvapen påverkas dock ej. Upphettningen varar i 1T4+5 SR efter Thermens beröring.

10. Påverka alla levande varelser inom två rutors radie genom stark hetta. Alla varelser inom denna radie måste slå ett svårt FYS-slag för att undvika överhettning. Ett misslyckande innebär att de bara står och flämtar på grund av den starka värmen.

## 10 Astralvapen (F)

E
S/2 rutor
Sx1 SR

Magikern frammanar ett vapen av valfri typ, uppbyggt av blåskimrande magisk energi. Vapnet måste vålla sin skada genom en skärande egg, t.ex. ett svärd eller ett spjut. Det krävs en effektgrad per BEP som ett riktigt vapen av den aktuella typen väger (avrunda uppåt).

Astralvapnet räknas som magiskt, det vållar två poäng mindre skada än det verkliga vapnet, det hanteras med den vanliga färdigheten för just det vapnet och det väger ingenting.

## 10 Bro (F)

E
Sx2 rutor
Sx1 minut

Från besvärjarens fötter skapas en bro av blåskimrande magisk energi, lika lång som besvärjelsens räckvidd. BROn är helt horisontell och kan inte luta på något sätt. Dess bärförmåga är 50 BEP. För varje effektgrad som satsas på bärförmåga, ökas denna med ytterligare 50 BEP.

## 10 Eldväg

E
Beröring
Sx1 minuter

Den förhäxade kan vistas i naturlig eld utan att ta skada (drakeld är dock inte naturlig eld). All utrustning den förhäxade bär på kroppen är också skyddad.

## 10 Jordväg

E
Beröring
Sx1 minuter

Besvärjelsen gör det möjligt att röra sig genom alla former av icke-magisk fast materia, utom järn och bly, med en högsta fart av tre rutor per SR. Den förhäxade kan bära med sig all utrustning han har på kroppen. Den förhäxade bestämmer i vilken riktning han vill röra sig så länge han koncentrerar sig på detta. Om hans koncentration störs eller avbryts av annan anledning kommer han att sjunka neråt med en hastighet av en ruta per SR.

## 10 Krypande mörker

E
Sx10 rutor
Sx1 minuter

Ett kompakt mörker av samma dimensioner som en MÖRKERbesvärjelse, men detta mörker är förnimbart med känseln som en vagt geléartad substans som i och för sig inte hindrar rörelser, men ger frät- och frysskador (en KP per SR, rustningar ger inget skydd). Det krypande mörkret kan förflyttas en meter per SR x E om kastaren koncentrerar sig helt på detta.

## 10 Köldväg

E
Beröring
Sx1 minuter

Den förhäxade påverkas inte av naturlig kyla på något sätt. En Glacials kyla är inte naturlig. All utrustning han bär på kroppen är också skyddad.

## 10 Luftväg

E
Beröring
Sx1 minuter

Den förhäxade kan röra sig fritt i luften med en förflyttning av två rutor per SR per effektgrad. Han kan ta med sig all utrustning han bär på kroppen.

## 10 Mörkerväg

E
Beröring
Sx1 minuter

Den förhäxade smälter samman med mörkret och rör sig osedd. Inte ens varelser med mörkersyn kan se honom. Om den förhäxade saknar mörkersyn får han det genom besvärjelsen. Effekten bryts om den förhäxade kommer inom tre meter från en ljuskälla. Den förhäxade kan observeras av någon som använder MAGISK SYN, dessutom kan han upptäckas med Upptäcka fara och VARSEBLIVNING.

## 10 Vattenväg

E
Beröring
Sx1 minuter

Den som förhäxas kan gå på vatten som om det vore fast och stabil mark. Den förhäxade kan bära med sig all den utrustning han har på kroppen.

## 10 Återfinna

E
Sx2 rutor
Omedelbar

Trollkarlen kan hitta ett föremål som har varit i hans ägo under minst ett dygn. Om trollkarlen lyckas med besvärjelsen, och föremålet befinner sig inom räckvidden, kommer han att känna avstånd och riktning till det. För en extra effektgrad kan trollkarlen söka efter ytterligare ett föremål.

## 11 Explosion (F, K)

E
Sx10 rutor
Omedelbar

Magikern framkallar en eld- och ljusexplosion på valfri plats inom räckvidden. EXPLOSIONen ger fem i skada per effektgrad (dras från totala KP) på alla som står inom E meter från EXPLOSIONens centrum. För de som står längre bort minskar skadan med ett för varje ruta. Även magikern kan komma att drabbas av skador. Alla som ser explosionen (inklusive magikern) blir, om de inte skyddar sig, tillfälligt förblindade nästa SR. En förblindad person behandlas som om han befann sig i mörker.

## 11 Forma eld

E
S/2 rutor
Sx1 minuter

Magikern kan forma en eld så att den liknar en figur av något slag, till exempel en hand eller en varelse. Magikern bestämmer själv hur han vill forma den. Elden måste befinna sig inom räckvidden och kan vara av vilken storlek som helst, från en tändstickslåga till en stor eldsvåda, men den måste vara naturlig. Man kan även forma en eld av magiskt ursprung om FORMA ELDens effektgrad övervinner den magiska elden (har den ingen kan SL bestämma ett lämpligt värde). Drakeld är en typ som på grund av sin starka magi inte kan formas.

## 12 Bländning (F, K)

E
Sx2 rutor
Omedelbar

Alla varelser som tittar mot trollkarlen när besvärjelsen läggs måste lyckas med ett svårt PSY-kast eller bli bländade under 1T4 SR (+1 SR per extra effektgrad). Bländningen medför att man får –10 CL på sina chanser att träffa och att man har halv Förflyttning under besvärjelsens varaktighet. Denna effekt gäller inte kastaren, även om han tittar.

## 12 Jättevåg (F, K)

E
Sx10 rutor
Sx1 SR

En magiker som befinner sig på öppet vatten kan åstadkomma en hög och kraftig våg på valfri plats inom räckvidden oberoende av hur vädret är i övrigt. Vågens höjd är ca fem meter per effektgrad. Om vågen kastas mot en båt, ett skepp eller liknande, gör den 1T10/E i skada på far-

kosten. Om den är tillräckligt hög för att kunna kastas över ett skeppsdäck kan den, förutom skadan, också svepa bort alla mindre, lösa föremål. Större lösa föremål, till exempel livbåtar, måste jämföra sin STO mot JÄTTEVÅGens STY (STY är lika med 10xE) på motståndstabellen för att se om de spolas överbord. Personer ombord måste jämföra JÄTTEVÅGENS STY mot lämplig grundegenskap (STY om man håller sig fast i masten, STO eller SMI om man bara står på däck). Den som misslyckas spolas överbord.

## 13 Ljusväg

E

Beröring

Sx1 minuter

Den förhäxade förvandlas till en liten (fem cm i diameter) kula av vitt ljus som färdas i en bestämd riktning med en hastighet av 150 rutor per SR. Enda sättet att ändra riktning är genom att studsa mot en reflekterande yta. Han kan färdas genom alla fasta ämnen som släpper igenom ljus (till exempel glas), alla klara vätskor och alla gaser. Om han stöter emot en matt yta stannar han omedelbart och återfår sin egen skepnad. I annat fall färdas han tills varaktigheten tagit slut.

Om man en gång har färdats från en punkt till en annan kan man göra om samma resa. Man lär sig vilken riktning man ska ha. En del trollkarlar använder avancerade riktinstrument för att inte fara in i någon bergvägg.

Om någon lägger en MÖRKER på ljuskulan och lyckas förhäxa den person som utgör kulan, blir den förhäxade förintad. Just i detta speciella fall räknas MÖRKER inte som en fysisk manifestation.

## 18 Häva förstening (F, R)

E

Beröring

Omedelbar

Magikern kan återställa en varelse som på något sätt blivit förstenad (t ex av en basilisk eller av FÖRSTENA) till sitt normala skick. Om det gäller att häva en FÖRSTENA måste HÄVA FÖRSTENINGen övervinna FÖRSTENAns effektgrad på motståndstabellen för att lyckas.

## 18 Jordstöt (F)

E

Sx2 rutor

Omedelbar

Med denna besvärjelse får magikern marken inom ett område med honom själv som mittpunkt och räckvidden som radie att skaka till rejält en gång. Alla föremål som inte är fast förankrade i marken välter eller rasar. Levande varelser, inklusive magikern, måste slå ett svårt SMI-kast för att stå kvar på benen. Om man använder denna besvärjelse i underjorden är det ca 10% chans per effektgrad att ett ras förorsakas. Effekterna av detta ras får SL bedöma, men generellt sett kan man säga att ju lägre tärningsslaget är, desto värre är raset.

Fast förankrade föremål, t.ex. träd och byggnader, påverkas inte i någon större utsträckning av jordstöten.

## 18 Upplösning (F)

E

Beröring

S/4 timmar

Kastaren upplöser ett helt föremål på max ett BEP per effektgrad, så att det verkar upphöra att existera. I själva verket bär magikern nu föremålet i sitt medvetande. När magikern så önskar, när varaktigheten går ut, eller om han blir medvetslös, materialiseras föremålet på högst armlängds avstånd framför magikern.

Att förvara ett föremål i sitt medvetande kräver en viss koncentration hela tiden. Magikern kan inte få tillbaka de använda PSY-poängen förrän föremålet har kallats fram igen och han kan heller inte lägga några andra besvärjelser under tiden.

## 19 Förstena (F)

E

S/2 rutor

S/4 veckor

Magikern kan förändra en levande varelses kropp till att bli massiv sten. Alla kläder och ägodelar som varelsen har på sig förstenas också. Stenen är mycket hård och är näst intill oförstörbar, de värsta skador som kan åstadkommas är små skrapor. Medan varelsen är förstenad befinner den sig i fullständig koma och kan inte uppfatta eller påverka något som sker runt omkring. När besvärjelsens varaktighet löpt ut återgår varelsen till sitt vanliga skick. Man kan också befria en förstenad genom HÄVA FÖRSTENING om dess effektgrad övervinner FÖRSTENAn på motståndstabellen. En förstenad varelse fastnar inte i marken på något sätt utan är fullt möjlig att flytta runt (om man nu orkar). En förstenad varelse väger ungefär tre gånger sin normalvikt.

# Harmonism

## Minimagi

### Följeflöjt

Magikern skapar en svag flöjtande ton som följer honom där han går. Ljudet påverkas av harmonistens personlighet och sinnesstämning; en sorgsen harmonist skapar en dyster, melankolisk ton, en munter skapar en glad, kanske uppsluppen ton. Kostar ett PSY per timme.

### Röstförvrängning

Harmonisten kan förvränga sin röst, få den ihålig, ändra ton- och röstläge, etc. Röstförvridning kan inte användas tillsammans med andra besvärjelser.

### Stämma

Med några enkla handgrepp kan harmonisten perfekt stämma ett musikinstrument på en SR.

### Takt

Harmonisten kan skapa enkla trum- och taktljud som grund till sin dans, sång och musicerande.

## 1 Tvivel

H
Sx2 rutor
Konc

Besvärjelsen drabbar alla levande varelser inom räckvidden. De som förhäxas av besvärjelsen känner sig nervösa och osäkra. CL för alla deras färdigheter minskas med två per effektgrad hos besvärjelsen.

## 3 Bedövning

H
Sx2 rutor
Omedelbar

Magikern frambringar ett så skärande ljud att alla åhörares hörsel bedövas 1T4 timmar. Dövheten drabbar inte magikern, men alla andra inom räckvidden. Döva spelare kan inte kommunicera muntligt. Observera att döva varelser inte påverkas av fortsatt musik. Personer som skyddar sina trumhinnor, t ex med bomull eller fingar, blir döva i 1T20 minuter.

## 3 Dans

H
Sx2 rutor
Konc

Magikern riktar besvärjelsen mot en viss levande intelligent varelse inom räckvidden. Om han blir förhäxad glömmer han vad han håller på med och börjar dansa till musiken. Besvärjelsen bryts om offret utsätts för angrepp eller våld.

## 3 Frid

H
Sx2 rutor
Konc

Magikern riktar besvärjelsen mot en viss levande varelse inom räckvidden. Om denna blir förhäxad glömmer den alla aggressiva tankar och stannar upp för att lyssna på den underbara musiken.

## 4 Glädje

H
Sx2 rutor
Konc

Magikern kan rikta denna besvärjelse mot en levande intelligent varelse inom räckvidden. Om varelsen förhäxas glömmer den alla aggressiva tankar och känner sig istället glad och upprymd och blir skojfrisk och skämtsam. Besvärjelsens effekt bryts om offret utsätts för angrepp eller våld.

## 4 Reptrick (F)

H
Beröring
Konc

Magikern kan få en repsektion med en längd på 2xE meter att resa sig från marken med en hastighet av en meter per sekund och stå lodrätt. Sektionen står stabilt och blir lika hård och styv som stål och blir därmed ett utmärkt klätterredskap.

## 5 Paralyserad

H
Sx2 rutor
Konc

Magikern riktar denna besvärjelse mot en viss levande intelligent varelse inom räckvidden. Om varelsen förhäxas blir den helt paralyserad av den vackra musiken som harmonisten spelar. Paralyseringen kan bara brytas om harmonisten slutar spela eller om varelsen utsätts för något fysiskt angrepp.

## 5 Skrän (K)

H
Sx2 rutor
Konc

Besvärjaren skapar en hög skärande ton som kan påverka alla levande varelser inom räckvidden. En förhäxad varelse är oförmögen att använda några som helst färdigheter. Förhäxade ointelligenta varelser flyr ut ur det område där besvärjelsen

har verkan. Förhäxade intelligenta varelser kan välja mellan att stanna kvar eller fly. Om varelsen väljer att stanna kvar är dess förflyttningsförmåga och färdigheter halverade.

# 5 Söva

H

Sx10 rutor

Sx1 timmar

Med den här besvärjelsen kan harmonisten söva en varelse per effektgrad. Besvärjelsens musik är inte hörbar för någon, varken offren eller någon annan, men påverkar ändå deras sinnen och bedövar dem så att de drabbade somnar. Förutom den första effektgraden krävs en extra för varje 20 STO hos varelsen/varelserna som ska sövas. En sovande varelse kan inte väckas normalt under varaktigheten men kan vakna om man använder sig av lite våldsammare metoder.

# 6 Flygförmåga (K)

H

Personlig

Konc

Magikern kan flyga med en hastighet av 4xE rutor per SR. Han kan bära högst 2xE BEP last.

# 6 Lyft

H

Sx10 rutor

Konc

Magikern kan lyfta föremål och personer upp i luften och förflytta dem svävande. Besvärjelsen fungerar precis som Mentalismens besvärjelse med samma namn förutom att räckvidden är mindre.

# 6 Mod

H

Personlig

Konc

Så länge som magikern utför denna besvärjelse behöver han inte slå på Skräcktabellen av några som helst orsaker.

# 7 Fruktan

H

Sx2 rutor

Konc

Magikern riktar besvärjelsen mot en viss levande intelligent varelse inom räckvidden. Om han förhäxas måste han slå en gång på Skräcktabellen. Varelsen ska bara slå en gång under besvärjelsen varaktighet.

# 7 Förälskelse

H

Sx2 rutor

Konc

Magikern riktar besvärjelsen mot en viss levande varelse inom räckvidden. Den som förhäxas blir attraherad eller rent av förälskad i magikern och hans musik.

# 7 Sammetsröst

H

Hörhåll

1T3 minuter

Allt som magikern säger verkar klokt och förnuftigt. Den som har INT 11 eller mer får slå ett kritiskt INT-slag, och om det lyckas blir han inte påverkad. Alla andra lyder magikern om det inte åsamkar dem fysisk skada och smärta. När varaktigheten är över tar bara ens förmåga att påverka slut, resultatet av besvärjelsen står kvar.

# 7 Självläkning

H

Personlig

Konc

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern kanalisera magisk energi in i sin kropp för att läka skador på sig själv. För varje minut som magikern utför besvärjelsen kan han läka lika många KP som effektgraden.

# 8 Dansande vapen

H

Sx10 rutor

Konc

Magikern kan med den här snabba och mycket omväxlande musiken få ett närstridsvapen att sväva fritt i luften på en höjd från ända nere vid marken till besvärjelsens räckvidd upp i luften. Han kan få vapnet att dansa omkring och styra det som han vill med hjälp av musiken, något som han kan utnyttja i strid. Han låter vapnet strida medan han själv befinner sig på säkert avstånd (dock inom räckvidden). Detta kräver att magikern har färdighet i det aktuella vapnet och att han måste använda färdigheten när han styr det. Om besvärjelsen bryts faller vapnet till marken, detsamma händer om vapnet skulle gå sönder. Det vapen som besvärjelsen läggs på får inte vara av järn.

# 8 Obemärkt

H

Sx2 rutor

Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande varelser inom räckvidden.

De som förhäxas kan inte uppfatta magikern med hjälp av syn, hörsel eller luktsinne. De hör inte ens besvärjelsen. En förhäxad varelse kan däremot uppfat-

ta magikern med känselsinnet och om så är fallet bryts förhäxningen för den varelsen omedelbart.

## 8 Vila

H
Sx2 rutor
Konc

Denna undersköna besvärjelse vederkvicker alla koncentrerade åhörare så att två timmars lyssnande helt ersätter en hel natts sömn. Besvärjelsen verkar även på magikern själv, men förmår inte genomtränga svartfolkens och stenfolkens tjocka skallar, vilka sålunda inte kan påverkas av besvärjelsen.

## 9 Följe

H
Sx2 rutor
Konc

Magikern riktar besvärjelsen mot en viss levande intelligent varelse inom räckvidden. Om han blir förhäxad glömmer han vad han håller på med och följer efter källan till musiken på några stegs avstånd. Om magikern står kvar ställer den förhäxade sig inom räckvidden, alldeles tyst, och lyssnar. Besvärjelsen bryts om offret utsätts för angrepp eller våld.

## 9 Raseri

H
Sx2 rutor
Konc

Magikern riktar besvärjelsen mot en viss levande intelligent varelse inom räckvidden. Om den förhäxas uppfylls den av ett våldsamt raseri och börjar gå bärsärk. Den angriper vettlöst närmaste fiende den ser (utom magikern).

Bärsärkaraseriet fortsätter så länge besvärjelsen varar eller tills alla fiender har flytt eller försatts ur stridbart skick. I övrigt fungerar den förhäxade som en vanlig bärsärk. Magikern blir dock inte angripen.

## 9 Splittra (F, K)

H
S/2 rutor
Omedelbar

Magikern skapar en hög, skärande ton. Alla ting av glas, lergods, keramik och porslin inom räckvidden splittras omedelbart. Magiska föremål av dessa material har en chans att klara sig.
De splittras endast om SPLITTRAns effektgrad övervinner summan av effektgraderna i föremålet.

## 9 Överrösta

H
Sx2 rutor
Konc

Ljudet från denna sång kör över allt annat ljud inom räckvidden så att bara sången återstår. Andra magiska formler eller harmonier förmår bara tränga in i sfären om deras effektgrad övervinner ÖVERRÖSTAns.

## 10 Karismamusik

H
S/2 rutor
Konc.

Harmonisten spelar behaglig bakgrundsmusik medan en annan person talar. Musiken höjer talarens KAR med åtta poäng.

## 10 Massdans

H
Sx2 rutor
Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande intelligenta varelser inom räckvidden. Den som blir förhäxad glömmer vad han håller på med och börjar dansa till musiken. Besvärjelsen bryts för ett offer om han utsätts för angrepp eller våld.

## 10 Massglädje

H
Sx2 rutor
Konc

Den här besvärjelsen påverkar alla intelligenta varelser inom räckvidden och får dem, om de förhäxas, att glömma alla aggressiva tankar och istället känna sig glada, upprymda och skojfriska. Effekten bryts om en varelse skulle utsättas för våld.

## 10 Salamiras betvingare

H
S/2 rutor
S/4 veckor

Besvärjelsen kan kastas var som helst, på vem som helst, men personer som hyser starkt agg mot besvärjaren får en modifikation till sitt motståndskast. Offret och magikern måste också se på varandra. Om offret och magikern är av motsatt kön minskas offrets motståndsslag med besvärjarens KAR-grupp.

Besvärjelsen tillgår så att magikern sjunger en kort visa och gör en inbjudande gest med handen. Om besvärjaren lyckas övervinna offret kommer han eller hon att gå fram till besvärjaren.

Den förhäxade finner magikern fascinerande och trevlig. Han kommer också att tycka att magikern är en mäktigare

person än den förhäxade själv, och kommer därför att försöka bli vän med besvärjaren. Om han blir bortstött leder detta till att han blir deprimerad. Besvärjelsen bleknar då långsamt bort. Den bryts också om besvärjaren skadar sitt offer.

Man kan lägga effektgrader på flera sätt till den här besvärjelsen. För det första kan man flytta rollen som den fascinerande individen till någon annan genom att lägga på en grad. För det andra kan man öka fascinationens styrka. Lägger man på en grad övergår fascinationen till en förälskelse.

Fler effektgrader gör också att man kan påverka fler personer.

## 10 Sammanfoga

H
Beröring
Se nedan

Denna vackra musik, som sägs vara en del av de äldsta gudarnas skapelsehymn, återställer formen hos mindre, tillverkade föremål som spräckts, förvridits eller på annat sätt gått sönder.

Observera att de föremål som ska återställas en gång måste ha haft den form de ska återställas till.

### Effektgraden påverkar massan hos:

E1 — dolk (10 minuters spel)
E2 — långsvärd (20 minuters spel)
E3 — 2H-svärd (En timmes spel)
E4 — rustning (En halv dags spel)
E5 — mindre vagn (En hel dags spel + en dags vila)

## 11 Kamplust

H
Sx2 rutor
Konc

Magikern riktar besvärjelsen mot en viss levande intelligent varelse inom räckvidden. Om den förhäxas uppfylls den av stridslust och angriper de varelser som magikern bestämmer. Den fortsätter att slåss så länge besvärjelsen varar och det finns levande varelser inom räckvidden. Magikern blir dock inte angripen.

## 12 Helande musik

H
Sx10 rutor
Konc

Denna hamonistbesvärjelses sköna musik läker en KP per effektgrad på varje koncentrerad lyssnare inom räckvidden för varje hel minut som harmonisten spelar. Besvärjelsen läker även harmonisten själv. Ointelligenta varelser kan också läkas om man bara kan få dem att lyssna på musiken.

## 12 Massfrid

H
Sx2 rutor
Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande varelser inom räckvidden. De som förhäxas glömmer alla aggressiva tankar och lyssnar istället på den sköna musiken.

## 13 Hetta

H
S/2 rutor
Konc.

De vibrationer som frambringas av instrumentet eller sången vid denna besvärjelse har förmågan att värma vatten och allt som innehåller vatten. Besvärjelsen riktas mot en sammanhängande vattenmassa, t.ex. en vattenkittel, en levande varelse eller magikerns kvällsbad. Effekten av besvärjelsen blir större ju längre magikern spelar utan avbrott, men effektgraden måste bestämmas på förhand.

Fem liter vatten värms första SR 5°C, nästa SR ytterligare 10°C , nästa ytterligare 15°C osv.

En person med normal kroppsmassa får första SR en KP skada, nästa SR ytterligare två KP skada osv. Rustningar ger inget skydd.

Om större massa ska påverkas minskar effekten proportionellt.

## 13 Massmod

H
Sx2 rutor
Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande varelser inom räckvidden, inklusive magikern. Så länge som magikern utför denna besvärjelse behöver inte de förhäxade varelserna slå på Skräcktabellen av några som helst orsaker.

## 14 Sann form

H
Sx2 rutor
Konc

Denna kraftfulla besvärjelse tvingar allt förvanskat eller förställt att återta sin sanna form. Osynliga föremål eller varelser framträder, illusioner upphör, formförändrat återgår, etc. För att lyckas måste besvärjelsens effektgrad övervinna magin i föremålet eller varelsen.

## 15 Massfruktan

H
Sx2 rutor
Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande intelligenta varelser inom räckvidden. Alla som förhäxas måste slå en gång på Skräckta-

bellen. Varje varelse behöver bara slå en gång under besvärjelsens varaktighet.

## 15 Massfölje

H
Sx2 rutor
Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande intelligenta varelser inom räckvidden. De som blir förhäxade glömmer vad de håller på med och följer efter källan till musiken på några stegs avstånd. Om magikern står kvar ställer de förhäxade sig inom räckvidden, alldeles tysta, och lyssnar. Besvärjelsen bryts om offren utsätts för angrepp eller våld.

## 15 Massraseri

H
Sx2 rutor
Konc

Besvärjelsen påverkar alla levande varelser inom räckvidden. De som förhäxas uppfylls av ett våldsamt raseri och börjar gå bärsärk. De förhäxade angriper vettlöst närmaste fiende de ser (utom magikern). De fortsätter sin bärsärkagång så länge besvärjelsen varar eller tills alla fiender har flytt eller försatts ur stridbart skick.

Notera att besvärjelsen får alla att angripa varandra oavsett vilka känslor de hyste för varandra innan.

## 16 Botande musik

H
Beröring
Konc

Besvärjelsens musik botar en av magikern utvald varelse från en sjukdom per effektgrad och per timme som harmonisten spelar (det krävs alltså en effektgrad och en timmes spelande för att bota en sjukdom, två effektgrader och två timmars spelande för att bota två sjukdomar osv). Svårare sjukdomar, t ex pest och polio, kan kräva en eller flera extra effektgrader. Besvärjelsen botar även varelsen från de permanenta kroppsliga eller själsliga skador som sjukdomen redan har hunnit orsaka.

## 16 Stiltje (F)

H
Sx10 rutor
Konc

Besvärjelsen verkar dämpande på naturen så att våldsamma naturkrafter avtar i styrka inom räckvidden: Blixtar kan inte slå ner (gäller inte besvärjelsen BLIXT), vinden mojnar lokalt till högst blåst, all nederbörd faller sakta utan att skada, kraftig sjö blir lugnad, kyla eller värme dämpas till en oskadlig nivå, etc.

## 17 Själatröst

H
Beröring
Konc

Alla som sitter och koncentrerar sig på musiken känner hur de uppfylls av ro och lugn. Efter ett litet tag uppgår de i en form av trans där de inte är medvetna om vad som händer med dem. För att väcka dem måste man vidröra ansiktet; ge dem örfil, kyssa dem eller stryka dem över kinden.

Alla de som blir förhäxade och ostört uppgår i trans renas sedan från allt påtvingat de har i sina själar. Alla besvärjelser som verkar negativt på dem skingras, alla förbannelser och fobier upplöses, alla skador som drabbat sinne och själ läks och renas. Om sinnet är fördystrat av sorg hjälper besvärjelsen till att bära sorgen. Den påverkar också de förhäxade så att de för några timmar framåt inte minns hemska upplevelser och tunga sorger, men de tvingar inte tillbaka dem för alltid.

## 18 Häva förstening (R)

H
Beröring
Omedelbar
Med hjälp av denna besvärjelses sköna musik kan magikern återställa en levande varelse som förvandlats till sten (t ex av en basilisk eller genom FÖRSTENA) till sitt naturliga skick. Om det gäller att häva en FÖRSTENA måste HÄVA FÖRSTENINGens effektgrad övervinna FÖRSTENAns på motståndstabellen. Det räcker dock inte med bara musik, magikern måste också utföra en rituell dans.

## 18 Regenererande musik

H
Beröring
Spec

Med denna besvärjelse kan harmonisten få en förlorad kroppsdel, t ex en avhuggen arm eller vinge, att växa ut igen. En kroppsdel per effektgrad påverkas. Det krävs dock ett helt dygns spelande och både magikern och målet för besvärjelsen måste vara koncentrerade under hela tiden. Kroppdelen/ -delarna kommer under den tid harmonisten spelar att växa ut successivt för att efter ett dygn vara helt återställd. Besvärjelsen kan också få förtvinade eller bortruttnade muskler och senor i en kroppsdel att fullt återställas.

## 20 Elementarväg

H
Personlig
Konc
Medan magikern spelar den här besvär-

jelsens musik är han helt skyddad från skada av de naturliga elementen. Han kan alltså inte få några brännskador eller köldskador.

Han kan gå på vatten om han vill, och han får också förmågan att andas under vatten (luft, om det skulle vara en vattenlevande varelse).

Vindarna påverkar honom inte, han kan utan problem gå i de starkaste stormbyar. Han kan passera genom all materia, utom järn och bly, med en hastighet av tre rutor per SR och han kan sväva i luften cirka två meter över marken med en hastighet av två rutor per SR per effektgrad.

Harmonisten kan heller inte bländas av ljus och han kan se i mörker. Allt detta gäller bara naturliga element, inga rena element framkallade på magisk väg.

## 24 Rasera (R)

H
Sx10 rutor
Omedelbar

För varje effektgrad magikern lägger in i besvärjelsen kan han rasera en våning hos en byggnad. Om byggnaden är förhäxad på något sätt (SL avgör) måste ritualens effektgrad övervinna byggnadens. Till exempel bör Orlachs torn på Syrtan (se Äventyrspaket 1) betraktas som magiskt, t ex med E8.

# Häxkonster

## 1 Framkalla vårtor (F, B)

Hk
Sx2 rutor
Permanent

Denna besvärjelse får effekten att Ex5 vårtor växer ut på en av häxan vald kroppsdel.

## 1 Ta bort vårtor (B)

Hk
Sx2 rutor
Permanent

En häxa kan ta bort Ex5 vårtor. Om offret har fler vårtor än så, väljer häxan vilka som försvinner.

## 3 Klåda (B)

Hk
Sx2 rutor
Sx1 SR

Denna besvärjelse ger offret en kraftig klåda över hela kroppen. Offret måste lyckas med ett PSY-slag för att kunna göra något annat än att klia sig. Dessutom sänks SMI och alla SMI-baserade färdigheter med tre och förflyttningsförmågan med två rutor per SR.

## 4 Flykt

Hk
Sx10 rutor
Sx1 SR

Besvärjelsen kan riktas mot ett offer per effektgrad. Offren flyr i panik tills häxan är utom synhåll.

## 4 Förhäxad sömn (B)

Hk
Sx2 rutor
Sx1 timmar

Denna besvärjelse försätter offret i djup sömn. Offret vaknar dock om man försöker väcka det, använder besvärjelser eller skadar det, vilket skiljer besvärjelsen från FÖRTROLLAD SÖMN.

## 5 Kvastflygning

Hk
Sx2 rutor
Sx1 timmar

Denna besvärjelse läggs på en kvast som då kan lyfta upp till 20 STO. Kvasten styrs av häxans tankar.

Många häxor har kvastar med KVASTFLYGNING, SIGILL, PERMANENS och i vissa fall NEXUS.

## 5 Skenpest (B)

Hk
Sx2 rutor
S/4 dygn

Den förhäxade får alla yttre symptom på pesten. Hans hälsa påverkas dock inte. Han måste lyckas med ett lätt INT-slag för att inse att han inte är sjuk. Ett slag får göras varje dygn. Andra måste lyckas med ett svårt slag mot Upptäcka fara för att inse detta.

## 6 Låna varelse

Hk
Sx2 kilometer
S/4 timmar

Häxans själ kan ta plats i en annan varelse och upplever då världen genom den lånade varelsens sinnen. Genom lätta impulser kan hon få varelsen att göra det hon själv vill, men det går inte att helt ta över kontrollen eftersom varelsen kan drabbas av panik. Ett fummel vid läggandet av besvärjelsen gör att häxan inte kan ta sig ur den lånade varelsen utan hjälp. Om varelsen dör eller tar sig bortom räckvidden kommer häxans själ att återvända till sin kropp. Vid det andra till och med det fjärde tillfället en häxa lånar en viss varelse minskar chansen för misslyckande med hälften. Från och med femte gången lyckas det automatiskt. Häxan

måste dock slå vid varje försök eftersom risken för fummel alltid finns kvar.

Medan häxan befinner sig i den lånade varelsen ligger hennes kropp i koma. En annan häxa kan hitta sin lånande kollega genom någon av besvärjelserna VARSEBLIVNING eller ASTRALT SPÅR, eller genom att lägga LÅNA VARELSE på häxan själv.

## 8 Missväxt

Hk
Sx4 kilometer
En säsong

Denna besvärjelse kastas över ett sädesfält där säden ännu inte har gått i ax. Säden börjar då långsamt att dö och kan inte räddas av normala, icke-magiska, åtgärder.

## 12 Astralt spår

Hk
10 mil
Omedelbar

Häxan kan lokalisera en bestämd intelligent varelse inom räckvidden genom att identifiera det spår denne lämnar efter sig på det astrala parallellplanet. Häxan måste någon gång ha vidrört den eftersökte (skaka aldrig hand med en häxa!) och känna denne till namnet. Lyckas besvärjelsen, och den eftersökte lever och finns inom räckvidden, vet häxan genast exakt var han är någonstans. Utifrån detta kan hon sedan nedkalla en FÖRBANNELSE över den olycklige.

Besvärjelsen VARSEBLINDNING lurar ASTRALT SPÅR.

## 12 Markering (F, R)

Hk
Sx1 kilometer
S/4 veckor

Denna besvärjelse skapar ett litet, svart moln som ständigt svävar en halv kilometer ovanför en utvald person. Molnet är klart urskiljbart på upp till en mils avstånd i klart väder. På så sätt kan man med en exakthet på hundra meter när avgöra var personen befinner sig.

Lägg märke till att den angivna räckvidden är avståndet i kastögonblicket till den person som molnet ska markera. Själva molnet följer personen till världens ände, och ligger utom räckhåll för de flesta skingrande besvärjelser. För att molnet ska hitta rätt krävs ett föremål som tillhört den som ska markeras vid ritualen.

## 13 Avskilja (R)

Hk
Beröring
Spec
Häxan lägger besvärjelsen på sin kvast, varefter den utlöses som en kvick besvärjelse när häxan sopar till med kvasten mot något föremål eller varelse. Besvärjelsen återställer omedelbart allt som har formförändrats med hjälp av magi och raderar alla skyddsbesvärjelser, t ex ÖVERGRIPNING, FRAMKALLA VÅRTOR, GRODFÖRVANDLING, BESKYDDARE, FÖRÄNDRA, FORMA FÖREMÅL, HJÄRNBLANK, SPINDELBÖLD, med mera. Observera att det AVSKILDA föremålets egenskaper inte till hundra procent kommer att överensstämma med de egenskaper föremålet hade innan det förtrollades första gången. Spelledaren bestämmer vilken skillnaden är.

## 13 Glömska (B)

Hk
Sx2 rutor
Permanent

Offren förlorar minnet för effektgraden x effektgraden timmar bakåt i tiden. Man glömmer allt som har skett och allt man har lärt sig under denna period. Minnesförlusten är permanent.

## 14 Smärta (B)

Hk
Sx10 rutor
Sx1 SR
Besvärjelsen ger den förhäxade svåra smärtor i hela kroppen. Effekten av smärtorna blir att offrets STY, SMI (och alla färdigheter som är baserade på dessa två egenskaper) och förflyttningsförmåga halveras. Varje SR måste den förhäxade slå ett FYS-slag. Misslyckas slaget en gång blir offret oförmöget att göra något överhuvud taget så länge besvärjelsen varar.

## 14 Åldra (B)

Hk
Sx10 rutor
Permanent

Den som utsätts för denna besvärjelse åldras tre år per effektgrad. Detta innebär också att eventuella tidsbegränsade besvärjelser som offret är förhäxat av slutar verka.

## 15 Grodförvandling (B)

Hk
Sx2 rutor
S/4 veckor

Denna besvärjelse förvandlar en människa till en groda. Besvärjelsen fungerar enbart på män. Om häxan lägger PERMANENS på grodan kommer den inte att återförvandlas. Besvärjelsens verkan upphävs dock automatiskt om en människokvinna kysser grodan.

INT och kunskapsbaserade färdigheter samt talförmåga behålls alltid av grodan, men i ögonblick av stor sinnesrörelse (grodan blir skrämd, upprörd eller liknande) förmår den endast att hoppa runt och kväka.

## 15 Orörlighet (B)

Hk
Sx2 rutor
Sx1 timmar

Denna besvärjelse försätter offret i ett transliknande tillstånd, vilket medför att det inte kan röra sig. Offret är dock vid fullt medvetande, och kan se, höra och göra motstånd mot besvärjelser.

## 16 Nedkalla/skingra förbannelse (R)

Hk
10 mil
Permanent

Ritualen tar 1T4 timmar per effektgrad att utföra. Häxan måste ha lugn och ro och få vara helt ostörd under hela denna tid, annars kan inte alla komplicerade ramsor, riter och rörelser utföras korrekt och i rätt ordning så att ritualen får önskad effekt. Häxan måste ha ritualen i minnet för att kunna utföra den, det går alltså inte att utföra den genom att läsa den ur en formelsamling.

För att kunna nedkalla en förbannelse över någon måste häxan känna denne vid sitt rätta namn (dopnamn eller motsvarande) och varsebli honom genom något sinne (syn, hörsel, magi VARSEBLIVNING eller ASTRALT SPÅR). Om ritualen lyckas måste häxan förhäxa offret (övervinna hans PSY med sin egen) om förbannelsen ska ha effekt.

Med denna ritual förvrider häxan elementens sammansättning i, eller snarare runt omkring, den förbannade. Förändringen kan inte uppfattas med hjälp av våra vanliga sinnen, men den uppfattas intuitivt (färdigheten Upptäcka fara registrerar den). Det rör sig om en disharmoni som är svår att beskriva i ord: ungefär som om ett högt, skärande, envetet och enerverande ljud ständigt utgick från den förbannade, ett ljud som ständigt låg och gnagde på gränsen till vårt medvetande. Alla levande varelser slås av denna känsla inför den förbannade: en intensiv olust, en känsla av något som är onaturligt och fel.

Allt liv kommer att sky den förbannade och undvika honom i möjligaste mån. Intelligenta varelser fylls av skräck och skyller på att det där, vad det än är, som den förhäxade har kan vara smittsamt. Djur flyr så snabbt som möjligt. Även den förbannades vänner, och folk som brukar umgås med honom, känner olust och orkar inte stanna i hans närhet hur gärna de än skulle vilja. Affärsmän avslutar transaktioner med den förbannade så fort som möjligt. Mödrar rycker undan sina barn från honom. Folk undviker honom på gatorna och i värdshusen. Äventyrarkolleger kan inte sova i hans närhet — de vaknar aldrig utvilade, och magiker återhämtar bara 1 PSY var tredje timme. Kort sagt: folk skyr den förbannade som en spetälsk.

Det kusligaste med förbannelsen är dock att den förbannade själv inte är medveten om den, och förstår åtminstone till en början inte alls omgivningens reaktioner. Har han ingen kunskap om magi och besvärjelser kanske han aldrig kommer att göra det. Mot sin vilja blir han alltmer isolerad och utstött. Han drabbas av tvivel och ångest; med tiden riskerar han att bli galen.

En FÖRBANNELSE bryts om den häxa som lagt den dör. Den kan också skingras med en återställande ritual, som måste övervinna förbannelsens effektgrad med sin egen för att lyckas.

Denna rituals effekter kräver gott rollspelande av såväl spelare som spelledare.

## 17 Övergripning

Hk
Beröring
Sx1 timme

ÖVERGRIPNING är en formel som används för att förändra ett föremål till något annorlunda, men framförallt något besynnerligt. Det ÖVERGRIPNA föremålet får den egenskap som häxan önskar men också en som är helt och hållet slumpartad. Varje effektgrad som läggs speciellt på detta ger en önskad och en slumpartad egenskap. Dessutom förvanskas utseendet på något sätt som fullständigt bryter mot de flesta naturlagar eller liknande. Därutöver krävs ytterligare effektgrader ju större föremålet är.

För att kunna utföra besvärjelsen måste häxan på föremålet rita vad hon vill att det ska kunna göra. Den speciella krita som används består av ett stycke träkol som har smorts in med svingalla vid midnatt en höst- eller vårdagjämning, då fullmånen har lyst.

E1: smycke, dolk, bläckhorn, pergament

E2: kungakrona, svärd, spade, pall

E3: tron, rustning, sadel, säng, plog

E4: vagn, fiskebåt

E5: kastmaskin, mindre båt

E6: litet hus, medelstor båt

E7: större hus, kogg

E8: borg, etc

En rustning som ÖVERGRIPS och får två nya egenskaper kräver därmed ÖVERGRIPA E5 (två för egenskaperna och tre för storleken på föremålet). Det går inte att bara lägga en effektgrad på ett föremål. Det föremål som får en ny egenskap måste ha någon sorts anknytning till denna. Det går utmärkt att förvandla en pall till en klubba, men inte till ett svärd (men svärdet kan mycket väl förvandlas till en plog).

Exempel på vad ÖVERGRIPNING kan åstadkomma: häxan förvandlar en pall till en klubba (en effektgrad) som ger

dubbel skada (en effektgrad till), varvid spelledaren anser att klubban bara kan användas på torsdagar *eller* när man sitter ner, och att den är luddig och självlysande. En vagn får egenskapen att kunna flyga, men det går bara så länge någon av passagerarna skickligt och övertygande kan låta som en anka. Vagnen får dessutom en vackert gul fjäderdräkt. Häxan blir alltid automatiskt medveten om alla dessa egenskaper. Ett råd: använd formeln med en viss försiktighet, eftersom den antagligen kan få både en och annan kampanj att gå över styr.

## 18 Fängsla (R)

Hk
Sx2 rutor
S/4 veckor

För att kunna utföra denna ritual, måste man först ha lyckats med en ORÖRLIGHET. Man bestämmer sedan ett område, minst 50 och högst 500 kvadratmeter stort, som offret sedan inte under några villkor kan förmås att lämna av egen kraft. Försöker man släpa ut den förhäxade med våld kommer han att göra motstånd. Väl utanför området bryts besvärjelsens effekt. Om ORÖRLIGHETen upphör att verka innan ritualen är avslutad misslyckas den automatiskt. Om ritualen misslyckas upphör även ORÖRLIGHETens verkan.

## 18 Törnrosasömn (B)

Hk
Sx2 rutor
Sx1 år

Denna besvärjelse försätter offret i djup sömn. Offret vaknar endast genom en kyss från en person av motsatt kön av hög börd.

## 22 Hamnskifte (R, F)

Hk
Personlig
Permanent

Ritualen ger häxan förmåga att byta skepnad. För att kunna inleda ritualen krävs att den varelse, vars skepnad ska kunna antas, offras av besvärjaren. Ritualen kan utföras på flera skepnader samtidigt, men då krävs ytterligare effektgrader, en per offer. Varelserna måste alla offras i snabb följd vid ritualens början.

Om en häxa som redan har förtrollat sig med HAMNSKIFTE vill komplettera med ytterligare varelser, är detta möjligt. Dock måste den nya ritualens effektgrad överstiga den gamlas med lika många grader som nya offer. Därefter måste den nya ritualens effektgrad övervinna den gamlas på motståndstabellen.

Om detta lyckas har den gamla ritualens effekter tagits över av den nya. Om slaget inte lyckas får den nya ritualen ingen effekt alls, men den gamla kvarstår.

Ritualens effekt är att häxan närhelst hon vill kan försöka skifta sin gestalt till ett av sina offer. Häxan måste vid varje förvandling lyckas med ett omodifierat slag för besvärjelsen. Varje försök tar en SR och kostar ett PSY-poäng. Om slaget lyckas sker förvandlingen till önskad gestalt på en SR. Det är möjligt för häxan att byta mellan vilka skepnader som helst enligt denna procedur. Förvandlingen är ljudlös och kräver varken gester eller ord. Dock måste häxan minnas den önskade gestalten.

I förvandlat tillstånd besitter häxan samtliga av varelsens speciella sinnen och förmågor. Varelsens färdighetsvärden består dock inte, utan dessa måste tränas upp. I samtliga skepnader behåller häxan sin egen mentalitet och sina egna kunskaper. Färdigheter och besvärjelser får användas om skepnadens fysiska förutsättningar så tillåter.

Vid fummel av utförandet av ritualen drabbas häxan av de sedvanliga effekterna. Om kontrollslaget vid ett gestaltbyte skulle fumlas sker dock andra saker. Ingen snedtändning sker, men häxan fångas i en av sina gestalter; vilken det blir bestäms slumpmässigt. Hon kan då inte längre skifta sin skepnad förrän någon har utfört en SKINGRINGSRITUAL på henne. SKINGRINGSRITUALen måste övervinna HAMNSKIFTEts grad, men resultatet blir inte ett totalt skingrande av magin, om så icke avses. Besvärjaren kan välja att ritualens enda effekt ska vara att befria häxan ur hennes själsliga fängelse.

I denna ritual kan man använda vilken varelse som helst utom de som saknar hjärta eller hjärna, vilket medför att en häxa skulle kunna anta en drakes gestalt. Den häxa som lyckas dräpa en drake i ritualens inledning är dock väl värd denna fördel.

Hur gör nu en god (eller åtminstone välvillig) häxa? Att en häxa är god behöver inte betyda att hon inte får offra djur eller varelser som av hävd anses vara onda. Om häxan däremot inte vill beröva någon varelse dess liv, får hon helt enkelt ta skeden i vacker hand, inse sin begränsning och låta bli denna ritual.

## 26 Mardråp

Hk
Beröring
Omedelbar

Om denna besvärjelse kastas på en mänsklig kvinna inom en minut från det att hon har dött och då lyckas förhäxa henne, tvingas hon bli en mara (beskrivs i Monsterboken 2). Besvärjelsen måste innehålla ett villkor som kan uppfyllas av en levande varelse av samma slag som maran. Om detta uppfylls får maran dö och kan lämna världen.

# Illusionism

## Minimagi

### Bild

Magikern kan skapa en tvådimensionell bild mot en platt yta. Förutsättningen är att ytan inte direkt träffas av solljus, men att någon form av ljus finns tillgängligt. Ytan måste vara slät men behöver inte vara enfärgad.

### Glimt

Magikern kan få en varelse att skymta en valfri syn i ögonvrån om han övervinner dennes PSY. Glimten försvinner om man vrider på huvudet (vilket är en reflex).

### Individuell distraktion

Fungerar som DISTRAKTION, men påverkar bara en person.

### Osynliggöra litet föremål

Ett dött föremål, som ryms i ett tänkt klot med diametern en dm görs osynligt under sex SR.

### Vag skepnad

Illusionisten kan få sitt ansikte att framstå så att andra uppfattar det olika (en säger att han såg vitt hår och gröna ögon, en annan att hans näsa var smal men att ögonen var grå). Varje person som ska påverkas kostar ett PSY och måste förhäxas (tänk på att om bara några personer i en grupp påverkas kan gruppen som sådan inte veta hur individen såg ut, eftersom de inte vet vem som såg rätt och vem som såg en illusion).

## 1 Försköna/förfula

I
Sx2 rutor
Sx1 timmar

Magikern kan försköna ett fult eller skadat föremål eller varelse, eller tvärtom, förfula ett vackert och helt föremål.

## 1 Knackning (F)

I
Sx2 rutor
Omedelbar

Magikern kan med denna enkla illusionistbesvärjelse få en dörr, port eller liknande att låta som om någon knackar på den. Magikern kan själv bestämma hur knackningen ska låta, från en liten frökenknackning till en jättes bankning. En intelligent varelse har samma chans att genomskåda en KNACKNING som med en AVBILD.

## 1 Sinnesmask

I
Sx2 rutor
Sx1 timmar

Den förhäxades sinne maskeras så att det verkar tillhöra någon annan sorts varelse när det utsätts för undersökning, till exempel genom VARSEBLIVNING. Till exempel kan man maskera sitt sinne så att det verkar tillhöra en ödla. Om en magiker försöker VARSEBLI närmaste intelligenta varelse blir VARSEBLIVNINGEN lurad av SINNESMASKEN och ignorerar den intelligenta varelse som använder den. Masken påverkar inte sinnet på något annat sätt. Besvärjelsen påverkar inte färdigheten Upptäcka fara.

## 2 Distraktion (K)

I
Sx2 rutor
Omedelbar

När magikern framgångsrikt kastar besvärjelsen lyckas han rikta uppmärksamheten hos alla som befinner sig inom besvärjelsens räckvidd mot en viss punkt. Varelser kan endast göra motstånd mot besvärjelsen om de vet att den kastas, det vill säga om de ser magikern utföra besvärjelsen. Detta innebär inte att de inser vilken besvärjelse magikern kastar. Varelser som påverkas märker inte att de har blivit förhäxade.

## 3 Avbild (F)

I
Sx2 rutor
Sx1 minuter

Besvärjelsen skapar en avbild av något, en varelse, ett föremål, ett ljud, en lukt, etc. En avbild följer de kommandon som trollkarlen ger den, men den har ingen realitet och kan aldrig göra skada. Om den kommer i fysisk kontakt med en levande varelse på något sätt försvinner den. Om trollkarlen lägger extra effektgrader i besvärjelsen kan han göra avbilden mer verklighetstrogen — för varje extra effektgrad för detta ändamål ökar svårighetsgraden när det gäller att genomskåda den med +4, från det normala tio.

För att genomskåda en AVBILD måste man övervinna dess svårighetsgrad med sin INT. AVBILDEN har tre STO i grund och får ytterligare tre STO per effektgrad som satsas på detta. Med en AVBILD E4 kan man alltså skapa en tredimensionell bild av en människa med STO 12.

## 3 Färglöshet (F)

I
Sx2 rutor
S/4 minuter

Illusionisten kan få allt inom räckvidden att förlora sin färg och bli svart, grått eller

vitt. Detta kan göra intelligenta varelser förvirrade och om de inte klarar av ett medelsvårt INT-slag får de –5 på alla färdigheter där man använder synförmågan. Magikern påverkas inte utan ser allt i sina rätta färger. Om varelsen klarar INT-slaget blir den inte förvirrad men den har också en chans att helt klara besvärjelsen och se allt i sina rätta färger, detta om den klarar ett svårt INT-slag. Ointelligenta varelser med färgseende förvirras automatiskt och drabbas enligt beskrivningen.

## 3 Illusionsförflyttning

I
Beröring
1T6 SR

Besvärjelsen får den förhäxade att se ut som om han flimrade snabbt fram och tillbaka, något som ger –3 på chansen att träffa honom med ett vapen.

## 3 Kunglig måltid

I
S/2 rutor
Sx1 timmar

Besvärjelsen får en måltid att smaka på det sätt som magikern önskar. Den utnyttjas främst när det gäller fältproviant. Den här besvärjelsen påverkar även magikerns eget smaksinne om han vill.

## 3 Spökröst (F, K)

I
Sx2 rutor
Sx1 SR

Den som kastar besvärjelsen kan förändra sin röst till oigenkännlighet. Han kan också få rösten att ljuda från en valfri punkt inom besvärjelsens räckvidd.

## 4 Dunkel (F)

I
Beröring
S/4 minuter

Besvärjelsen gör att man blir svårare att urskilja. Man verkar bli suddig och diffus. För varje effektgrad får en angripare –1 på alla CL för närstridsvapen, –2 på CL för avståndsvapen och –2 på CL för Finna dolda ting när man söker efter den förhäxade.

## 4 Spökmusik (F, K)

I
Sx2 rutor
Sx1 SR

Magikern kan frammana musik från ett valfritt instrument. Han kan också få musiken att ljuda från en valfri plats inom räckvidden.

## 5 Röra sig ljudlöst

I
Beröring
S/4 minuter

Besvärjelsen ger förmågan att röra sig helt ljudlöst, oavsett vad man gör. Ljudlösheten berör endast en varelse och all utrustning han bär på sig. Den berövar honom inte hans stämma.

## 6 Illusionskopia

I
Personlig
Sx1 SR

Magikern skapar en exakt kopia av sig själv för varje effektgrad. Motståndaren kan inte skilja den riktiga magikern från kopiorna. Alla kopiorna kan röra sig och prata, men de kan inte påverka något fysiskt. En kopia försvinner om någon vidrör den på något sätt.

## 7 Aura

I
Beröring
S/4 timmar

Den förhäxade omges av en kraftaura av makt och härlighet. Alla som ser honom tycker att han verkar imponerande, och de måste övervinna formelns effektgrad med sin PSY-grupp för att kunna göra något fientligt mot den förhäxade.

## 9 Förvirra

I
Sx10 rutor
S/4 minuter

Ett förhäxat offer blir förvirrat och förlorar förmågan att tänka klart och handla aktivt, och står istället bara stilla. Men bara för att varelsen är förvirrad innebär det inte att den har förlorat självbevarelsedriften. Om varelsen angrips eller hotas kommer den att försvara sig med all kraft, oavsett vem motståndaren är.

## 9 Skrik (F, K)

I
Sx2 rutor
Omedelbar

Illusionisten kan frambringa ett fruktansvärt, blodisande skrik. Magikern bestämmer själv var någonstans inom räckvidden skrikets källa ska vara. Alla varelser (utom magikern själv) som hör skriket måste klara ett medelsvårt PSY-slag eller förlora ett PSY per effektgrad. Varelsen kan dessutom bli handlingsförlamad i effektgraden minus PSY-grupp antal SR. Om man skyddar öronen genom att t ex hålla för dem eller stoppa mossa i dem skyddas man mot besvärjelsens effekter. Varelser utan hörselsinne och varelser som har förmågan att uppfatta högfrekventa ljud, t ex grottalver, kan inte påverkas av besvärjelsen.

## 10 Utseendeförändring

I
Personlig
Sx1 timmar

Med hjälp av denna besvärjelse kan illusionisten förändra sin hårfärg, sin ögonfärg, sina anletsdrag och sin röst. Illusionisten bestämmer själv hur de ska ska se ut. Däremot kan han inte förändra några av sina grundegenskaper.

## 11 Färgskifte

I
Sx2 rutor
S/4 veckor

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern låta ett dött föremål byta färg enligt hans egna önskemål. Besvärjelsen påverkar ett helt föremål per effektgrad.

## 11 Förtrollad sömn

I
Sx10 rutor
Sx1 timmar

Trollkarlen kan söva en varelse (enbart sådana som kan sova) per effektgrad. Det krävs också en effektgrad per 20 STO hos varelsen, utöver de första 20. Den sovande kan inte väckas.

## 11 Tystnad (F)

I
Sx2 rutor
S/4 minuter

Besvärjelsen täcker en ruta per effektgrad och gör det berörda området fullständigt tyst. Alla ljud elimineras, vilket gör det omöjligt att använda besvärjelser som kräver att man använder rösten.

## 12 Falsktal (K)

I
Sx2 rutor
Omedelbar

Denna besvärjelse riktas mot en intelligent varelse. Om varelsen förhäxas kommer den omedelbart att säga en mening på högst sex ord. Magikern bestämmer meningens innehåll när han lägger besvärjelsen. Offret är medvetet om besvärjelsen när det blir förhäxat.

## 13 Avlyssning

I
Beröring
S/4 dygn

Denna besvärjelse läggs på ett föremål som består av minst tio kubikcentimeter fast materia. Föremålet uppfångar då vad som händer inom fem meters radie och sänder det vidare upp till 200 meter bort. Magikern kan när han önskar fånga in informationen och uppleva vad som händer på platsen vid just det tillfället.

Vilken sorts information besvärjelsen uppfångar beror på dess effektgrad. För varje extra effektgrad utökas informationsinsamlingen med ytterligare egenskaper.

E1. Den allmänna känslostämningen
E2. Ljud
E3. Bild
E4. Lukt
E5. Temperatur
E6. Ultraljud omvandlat till frekvenser som kan uppfattas av besvärjaren

## 16 Illusion (F)

I
Sx2 rutor
Sx1 minuter

Besvärjelsen skapar en illusion av något enligt samma regler som gäller vid AVBILD. Men illusionen försvinner inte när man kommer i kontakt med den utan endast om man lyckas genomskåda den (se AVBILD för detta). Dessutom kan en illusion tillfoga skada och på så sätt döda en motståndare som inte lyckas genomskåda den. En illusion av en varelse har dess grundegenskaper och stridsfärdigheter. Magikern bestämmer själv grundegenskaperna inom ramen för vad som är möjligt för varelsen. En illusion kan dock inte vara bättre i någon färdighet än vad besvärjaren själv är, vilket gör illusionerna mindre mäktiga än vad de kan verka vid första anblicken. I de flesta färdigheter kommer en illusion bara att ha baschansen. Den stora faran för illusionens offer är snarare vad de förväntar sig av den.

# Mentalism

## Minimagi

### Sjätte sinne

Under innevarande SR ökar CL för Upptäcka fara med +5.

### Utstrålning

Magikern verkar imponerande, lång och reslig och tycks utstråla en viss makt. Personer som ser magikern blir vederbörligen imponerade, får man hoppas.

## 1 Orientering

M
Personlig
Sx1 timmar

När trollkarlen använder besvärjelsen kan han inte tappa orienteringen. Han har helt klart för sig åt vilka håll de fyra väderstrecken befinner sig och vart han rör sig.

## 1 Språng (K)

M
Beröring
S/4 SR

Den förhäxade kan ta ett jättesprång utan ansats. Han kan hoppa upp till fyra meter vågrätt och två meter lodrätt per effektgrad. När han landar måste han klara ett SMI-kast för att inte förlora balansen.

## 1 Tillnyktring

M
Beröring
Omedelbar

En förhäxad berusad person blir omedelbart spik nykter, utan tillstymmelse till baksmälla.

## 2 Vattensyn

M
Beröring
Sx1 timmar

Besvärjelsen skapar en genomskinlig hinna över ögonen som gör det möjligt att se under vattnet utan att på något sätt irritera eller skada ögonen. Besvärjelsen går även att använda i gasmoln och i andra otrevliga miljöer.

## 3 Motståndskraft

M
Beröring
Sx1 minuter

Formeln skyddar mot ELD, FROST och andra skador genom hetta eller kyla. För varje grad reduceras den skada man skulle fått av hettan/kylan med ett poäng. Om man träffas av flera värme- eller köldbaserade attacker under samma SR tar MOTSTÅNDSKRAFTen bort en poäng per grad från skadan från varje anfall.

*Exempel: Zot träffas under en och samma SR av ett anfall från en Salamander som gör fem poäng i skada, en sju poängs FROST och drakflammor som gör ytterligare tio poängs skada. Totalt skulle alltså Zot förlora 22 KP. Men om Zot skyddas av en tredje gradens MOTSTÅNDSKRAFT blir var och en av de tre skadorna tre poäng mindre, och Zot förlorar endast 13 KP.*

## 4 Balans

M
Beröring
S/4 timmar

Den förhäxade får perfekt balansförmåga. Han tappar inte balansen, och skulle han falla landar han med fötterna först. Han blir också immun mot SNUBBLA. Han kan till exempel gå på lina utan problem. Om han använder SPRÅNG landar han utan att riskera att förlora balansen.

## 4 Halskinn (K)

M
Personlig
S/4 minuter

Med denna besvärjelse blir magikerns skinn extremt halt, som om det vore insmort med olja. Detta gör det svårare för någon annan att hålla fast mentalisten (halvera chansen).

## 4 Heshet

M
Sx2 rutor
S/4 timmar

Den förhäxade förlorar förmågan att göra sig hörd av personer som står mer än tre meter bort. Denna besvärjelse är särskilt fruktad av härförare.

## 4 Karta

M
Sx10 rutor
Omedelbar

Magikern kan sträcka ut sina sinnen och omedelbart få en bild av hur omgivningen inom räckvidden ser ut. Om magikern lägger en E3 kan han också uppfatta alla föremål och varelser som har STO 1 eller mer. Han kan inte identifiera exakt vad eller vem/vilka det är, men han ser var de befinner sig och ungefär hur stora de är.

## 4 Larm (F)

M
Beröring
S/4 dygn
1

Besvärjelsen låter magikern känna om ett villkor har uppfyllts på en speciell plats. Magikern får ställa ett villkor per effektgrad när han lägger besvärjelsen. Villkoret måste vara exakt definierat och base-

rat på fysiska händelser som inträffar inom en ruta, för varje effektgrad som lagts undan för detta ändamål, från den punkt besvärjelsen lades på. När villkoret uppfylls får magikern veta det omedelbart, oavsett hur långt bort han är.

**Exempel på tillåtna villkor:**

- Om en varelse av en viss typ kommer inom räckvidden.
- Om en viss person kommer inom räckvidden.
- Om någon flyttar eller rör vid ett visst föremål inom räckvidden.

**Exempel på otillåtna villkor:**

- Om en person med fientliga avsikter kommer inom räckvidden. (Fienliga avsikter är inte någon fysisk händelse.)

## 4 Levitation

M
Personlig
Sx1 minuter

Besvärjaren får förmågan att stiga rakt upp i luften, fem meter per effektgrad. Förutom sin egen kropp kan han ta med sig upp till 20 BEP på luftfärden. Denna förmåga gör inte att man kan flyga fritt, det enda som händer är att man stiger rakt upp. Med hjälp av diverse utrustning och andra övningar kan man kanske även förflytta sig i sidled, till exempel genom att ta med sig något som kan fungera som ett segel om det blåser. Magikern kan också gå med händerna längs ett tak.

## 5 Hjärnblank

M
Sx10 rutor
S/4 timmar

Besvärjelsen gör att man inte kan observera den förhäxades sinne på något sätt, vilket gör honom immun mot VARSEBLIVNING på ett sätt som liknar SINNESMASK. Det gör också TANKEÖVERFÖRING omöjlig. Besvärjelsen påverkar inte färdigheten Upptäcka fara.

## 5 Hörsel

M
Beröring
S/4 timmar

Besvärjelsen förbättrar hörseln med +2 på CL per grad. Se färdigheten Lyssna.

## 5 Känsloläsning

M
Sx2 rutor
S/4 SR

Med denna besvärjelse kan magikern, under varaktigheten, avläsa en annan varelses känslor och känslostämningar utan att varelsen behöver vara medveten om det. Besvärjelsen fungerar inte på en varelse som är belagd med HJÄRNBLANK.

## 5 Långsamhet

M
Sx2 rutor
Sx1 minuter

Besvärjelsen sänker den förhäxades förflyttningsförmåga, SMI och SMI-baserade färdigheter med två per grad.

## 5 Skarpögd

M
Beröring
S/4 timmar

Magikerns avståndsseende förbättras avsevärt. Detta resulterar i att hans FV på Finna dolda ting (på långa avstånd) höjs med två per effektgrad.

## 5 Snabbhet

M
Sx2 rutor
Sx1 minuter

Besvärjelsen ökar den förhäxades förflyttningsförmåga, SMI och SMI-baserade färdigheter med två per grad.

## 6 Fäste

M
Beröring
Sx1 minuter

Den förhäxade får fäste överallt med händer och fötter, t o m på släta lodräta väggar eller undersidan av tak. Han måste ha bara händer och fötter. Det krävs en effektgrad per fem STO hos den förhäxade.

## 6 Lungfilter

M
Beröring
Sx1 timmar

Besvärjelsen gör det möjligt för den förhäxade att kunna andas i vilken atmosfär som helst som innehåller tillräckligt med fritt syre för att hålla honom vid liv, oavsett vilka giftgaser som finns i luften.

## 6 Lyft (K)

M
Sx4 rutor
Sx1 minuter

Varje grad av den här besvärjelsen påverkar tre poäng STO hos målet. Om besvärjelsen är tillräckligt stark för att påverka hela målets STO, kan trollkarlen lyfta föremålet och förflytta det genom luften. Föremålet flyger med två rutor per SR. Varje grad utöver den första ökar föremålets maxfart med en ruta per SR. Trollkarlen kan även lägga formeln på sig själv och använda den för att flyga. Om målet är en levande varelse som inte vill LYFTas måste trollkarlen övervinna dess PSY på motståndstabellen. Formeln kan också användas för att bromsa upp ett fallande föremål — även om det är för stort för att besvärjelsen ska kunna lyfta det. För varje grad som fattas för att besvärjelsen ska kunna lyfta det blir fallhöjden tre meter. Formeln har ingen effekt alls om det fattas mer än fyra grader.

*Exempel: Ett föremål med STO 13 faller tio meter. En trollkarl använder en fjärde gradens LYFT för att bromsa det. Den formeln skulle kunna lyfta 4x3=12 poäng STO. Det fattas alltså en grad för att den skulle kunna lyfta föremålet. Då faller föremålet med samma hastighet som om fallhöjden vore tre meter (och skadas eller åstadkommer skada därefter).*

LYFT kan förflytta fordon som vagnar och slädar på marken om en grad används för varje sex poängs STO hos fordonet.

## 6 Skydd

M

Sx2 rutor

S/4 minuter

Denna besvärjelse fungerar likt bepansring. Varje grad ger målet en poäng extra i bepansring. Eftersom SKYDD påverkar samma område som ANTIMAGI, måste eventuella sådana övervinnas på motståndstabellen för att SKYDD ska fungera. I så fall fungerar besvärjelserna parallellt.

## 6 Snubbla (K)

M

Sx2 rutor

Omedelbar

Om trollkarlen förhäxar offret snubblar det omedelbart och faller pladask till marken. Magikern bestämmer i vilken riktning offret ska falla.

## 6 Tankeöverföring

M

Sx10 rutor

Sx1 SR

Varje grad låter målet kommunicera med en varelse som kan vara intelligent eller inte (det är inte ett krav). Endast ytliga tankar och känslor kan överföras av besvärjelsen. Kommunikationen sker helt ljudlöst.

## 7 Luftandning

M

Beröring

Sx1 timmar

Med hjälp av denna besvärjelse kan vattenlevande varelser, t ex sjöjungfrur och havsälvor, som normalt inte kan andas luft göra det utan problem. Man kan fortfarande andas i vatten fast man använder besvärjelsen.

## 7 Snabbsömn

M

Beröring

Omedelbar

Magikern kastar besvärjelsen på en person som ska somna. Förhäxas offret behöver personen bara sova hälften så länge som normalt för att bli utvilad.

## 7 Vaka

M

Beröring

Sx1 timmar

Den förhäxade kan vara vaken under varaktigheten trots att han normalt skulle ha varit tvungen att sova på grund av sin kropps behov. När besvärjelsens varaktighet löper ut faller offret omedelbart i djup sömn och måste sova vad som motsvarar ett normalt dygnsbehov för att bli återställd. Besvärjelsen SNABBSÖMN kan dock minska behovet.

## 7 Vattenandning

M

Beröring

Sx1 timmar

Den förhäxade kan andas under vatten utan problem. Han kan dyka hur djupt som helst utan problem och riskerar inte att drabbas av dykarsjuka. Han kan fortfarande andas luft.

## 7 Väcka (K)

M

Sx2 rutor

Omedelbar

Denna ljudlösa besvärjelse väcker sovande varelser, en per effektgrad. En varelse som är sövd genom magi eller droger kräver två effektgrader. Den som förhäxas blir inte yrvaken, han är omedelbart vid sina sinnens fulla bruk. Detta gäller dock inte en person som är sövd genom droger. Han är vaken men omtöcknad (halverad SMI, INT och de färdigheter som är baserade på dessa grundegenskaper, avrundade uppåt) under hela den tid drogen skulle ha hållit honom sovande.

## 8 Flyga

M

Beröring

S/4 timmar

Den förhäxade får förmågan att flyga fritt i luften med en hastighet av Ex5 rutor. Vidare krävs det en effektgrad för varje 20 STO hos den förhäxade utöver de första 20 STO.

## 8 Läderhud

M

Personlig

Sx1 timmar

Magikern kan förändra sin hud så att den blir hård, läderartad och antar en brunaktig färg, vilket ger honom ett naturligt skydd på två poäng. Om han redan har skydd av något slag adderas det skyddets abs med LÄDERHUDens. Om magikern redan har ett naturligt skydd blir huden hårdare men ändrar inte färg. På grund av de kosmetiska förändringarna minskar besvärjelsen magikerns KAR med två poäng under varaktigheten.

## 8 Mörkersyn

M

Beröring

Sx1 timmar

Den förhäxade får förmågan att se värmestrålning. Se Mörkersyn i grundreglerna.

## 8 Ögonmått

M
Personlig
Omedelbar

Kastaren kan exakt avgöra avstånd, areor och volymer enbart genom att använda ögonen. Några mätredskap behövs inte. För att klara av detta måste man kunna se det som ska bedömas. Det är till exempel inte möjligt att bedöma vattenvolymen i en sjö genom att stå på stranden och se ut över vattnet, eftersom man inte ser hur sjöbottnen ser ut. Däremot kan man utan problem avgöra hur stor sjöns yta är om alla stränder är synliga.

## 9 Fjällpansarhud

M
Personlig
Sx1 timmar

Magikern kan förändra sin hud så att den blir hård, lite fjällig och antar en silveraktig färg, vilket ger honom ett naturligt skydd på fyra poäng. Om han redan har skydd av något slag adderas det skyddets abs med FJÄLLPANSARHUDens. Om magikern redan har ett naturligt skydd blir huden hårdare och fjällig men ändrar inte färg. På grund av de kosmetiska förändringarna minskar besvärjelsen magikerns KAR med fyra poäng under varaktigheten.

## 9 Osynlighet

M
Beröring
Sx1 minuter

Varje effektgrad av denna besvärjelse gör sex poäng STO osynliga. Om besvärjelsen läggs på en levande varelse kan denne inte göra något annat än att prata och gå. Om han försöker slåss, springa, använda magi eller om han blir skadad, bryts besvärjelsen.

## 9 Syn

M
Personlig
Sx1 SR

Magikern kan se vad som händer i något område han/hon är bekant med och som befinner sig inom 120 m. Magikern kan se och höra allt som försiggår inom området i fråga. Om magikern inte känner till området måste det befinna sig inom 30 m. För varje grad utöver den första kan trollkarlen se en dag bakåt i tiden. Om magikern vidrör ett föremål, kan han/hon mottaga en syn som visar tidigare ägare eller hur man använder föremålet. Varje grad låter magikern se en ägare eller ett sätt att använda föremålet. Varje grad ger även 10% chans att få reda på det eller de magiska ord som aktiverar ett magiskt föremål. Trollkarlen kan dock bara försöka detta en gång per föremål, tills hans förmåga med SYNen stigit.

## 10 Elchock (F, K)

M
Beröring
Omedelbar

Magikern presterar en elektrisk urladdning som skadar alla som magikern berör eller som rör vid magikern. Elchocken ger 1T4 i skada per effektgrad. Skadan absorberas normalt av icke-metalliska rustningar, medan metallrustningar bara absorberar hälften mot normalt.

## 10 Järnhud

M
Personlig
Sx1 timmar

Magikern kan förändra sin hud så att den blir mycket hård, blank, slät och gråfärgad, vilket ger honom ett naturligt skydd på åtta poäng. Om han redan har skydd av något slag adderas det skyddets abs med JÄRNHUDens. Om magikern redan har ett naturligt skydd blir huden hård, blank och slät men ändrar inte färg. På grund av de kosmetiska förändringarna minskar besvärjelsen magikerns KAR med sex poäng under varaktigheten.

## 10 Psykometri

M
Personlig
Omedelbar

Magikern kan genom att beröra en varelse eller ett föremål känna inom sig vad som har hänt med den eller det tidigare. Magikern får en bild av föremålet eller varelsens historia från dess skapelse eller födsel. Hur klar bilden blir beror på hur många effektgrader som läggs ner.

## 10 Syraskydd

M
Beröring
Sx1 minuter
Denna besvärjelse gör att den förhäxades kropp inte skadas på något sätt av frätande syror och baser. Däremot skyddar den inte utrustning och kläder. Magikern måste skölja bort de frätande ämnena från sin kropp innan besvärjelsens varaktighet löper ut för att undgå skada.

## 11 Sannhörsel

M
Sx10 rutor
S/4 minuter
Den förhäxade genomskådar hörselvillor och buktaleri.

Dessutom genomskådar han alla lögner han hör. Den förhäxade är fortfarande påverkad av tystnadsbesvärjelser.

## 11 Sannsyn

M

Sx10 rutor

S/4 minuter

Den förhäxade genomskådar alla illusioner och avbilder som rör synen.

## 11 Tankeläsning

M

Sx2 rutor

Sx1 minuter

Med denna besvärjelse kan magikern läsa en annan intelligent varelses tankar. Offret märker inget. Besvärjelsen fungerar inte på en varelse som är belagd med HJÄRNBLANK.

## 12 Inbilla tanke

M

Sx10 rutor

Omedelbar

Mentalisten kan sända iväg en enkel tanke till en annan intelligent varelse inom räckvidden och få denne att tro att den själv tänkte tanken. Hur sedan tanken påverkar mottagaren avgör SL. Besvärjelsen kan inte övervinna en varelses sunda förnuft, om tanken t ex är "Nu hoppar jag utför stupet" skulle det antagligen inte fungera om inte varelsen är så oerhört dum och impulsiv att den alltid handlar efter det första den tänker. En något sånär normalintelligent varelse skulle antagligen skjuta undan en dylik tanke som något tokigt infall och inte bry sig om den mer.

## 12 Kontrollera person

M

Sx4 rutor

Sx1 SR

Trollkarlen kan kontrollera en intelligent, humanoid varelse (inte djur) per effektgrad. Han måste först övervinna offrets/offrens PSY på motståndstabellen. Han kan få varelsen att utföra alla kroppsrörelser som den normalt kan göra. Dock kan han inte få den att utföra självständiga handlingar som kräver att varelsen tänker själv. Om det är en annan trollkarl kan man inte få honom att använda magi. Man kan heller inte få en KONTROLLERAd varelse att begå självmord.

Så snart trollkarlen vill att KONTROLLERAde varelser ska göra annat än bara falla ihop, måste han koncentrera sig på dem hela tiden. Han kan då inte slåss, använda andra formler eller springa. Om hans koncentration bryts, t.ex. av att han måste slåss eller blir skadad, faller offren i djup sömn. Ett insomnat offer vaknar och återfår sin självkontroll så snart han lyckas slå sin FYS eller lägre med 1T100 (ett slag får göras per SR).

## 12 Rätt väg

M

Personlig

Sx1 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern välja rätt väg i alla valsituationer han ställs inför, t ex vägkorsningar. Magikern ställer en fråga, till exempel "Om jag ska förfölja den flyende tjuven, vilken väg ska jag då välja?" och besvärjelsen ger rätt svar. Vid misslyckande får man inget svar. Kom dock ihåg att rätt väg inte behöver vara vare sig ofarlig eller bekväm.

## 12 Skendöd

M

Personlig

S/4 timmar

Magikern kan försänka sig i en djup dvala. För utomstående uppvisar han då inga livstecken och är synbarligen död. Om magikern undersöks med hjälp av magi, t.ex. VARSEBLIVNING, måste besvärjelsens effektgrad övervinna SKENDÖDens effektgrad för att man ska kunna upptäcka närvaron av magi eller liv hos magikern. Magikern är fullständigt omedveten om vad som försiggår omkring honom när han ligger i koma. Han kan tillfogas skada på vanligt sätt och dödas på riktigt medan han är i detta tillstånd. I dvalan förbrukar magikern inget syre, vatten eller näring. Han kan heller inte återvinna några PSY-poäng. Mentalisten kan väckas med VÄCKA under förutsättning att VÄCKAns effektgrad övervinner SKENDÖDens på Motståndstabellen.

## 12 Stålslag

M

Personlig

Sx1 SR

Den skada magikern förorsakar med sina naturliga vapen, t.ex. händer och fötter, förbättras. Magikern ska slå lika många tärningar som effektgraden plus ett. En STÅLSLAG E2 medför alltså att en människas slag gör 3T3 och spark 3T6. Till detta adderar man sedan eventuell skadebonus. Vidare förbättras de naturliga vapnens CL med +1 per effektgrad. Besvärjelsen gör också de naturliga vapnen hårda, så att de inte skadas när de träffar hårda mål, t.ex. rustningar.

## 12 Telepati

M

Special

Sx1 minuter

Magikern kan kommunicera i tanken med en annan intelligent varelse, oavsett hur långt från magikern denne befinner sig. Magikern måste dock känna personen till namnet för att kunna upprätta kontakten. För varje extra effektgrad kan magikern ha kontakt med ytterligare en person. De personer som magikern kommunicerar med kan inte kommunicera med varandra, utan all kommunikation måste gå via magikern, som fungerar som en telepatisk telefonväxel.

## 12 Teleportera

M
Beröring
Omedelbar

Varje grad låter trollkarlen transportera tre poäng STO till en plats han känner väl, högst 100 meter bort. För varje grad som överstiger vad som krävs för målet, kan det transporteras ytterligare 100 m. Om målet inte vill transporteras måste trollkarlen övervinna dess PSY på motståndstabellen.

## 13 Jättestark

M
Personlig
Sx1 minuter

Magikerns STY höjs omedelbart till rasens naturliga maximalvärde. T.ex. får en människa STY 18. Denna besvärjelse kan kombineras med annan magi, t.ex. ÖKA, eller med droger för att ge ett ännu högre värde. I sådana fall finns en chans (måste klara ett svårt FYS-slag) att magikerns kropp får för mycket och blir medvetslös i lika många timmar som besvärjelsen varade i minuter.

## 13 Magisk syn

M
Beröring
Sx1 minuter

Besvärjelsen ger den förhäxade förmåga att se föremål eller varelser som naturligt är osynliga (till exempel älvor) eller som har blivit osynliga på grund av magi (till exempel OSYNLIGHET eller MÖRKERVÄG). Den ger också immunitet mot besvärjelser som försämrar synförmågan.

## 13 Minne

M
Beröring
Omedelbar

Den förhäxade minns allt in i minsta detalj som har tilldragit sig under en viss tidsperiod (ett dygn per effektgrad). Den återställer inte minnesförluster som har orsakats av magi. Besvärjelsen påverkar inte heller inlärningsförmågan.

## 13 Smidighet

M
Personlig
Sx1 minuter

Magikerns SMI höjs omedelbart till rasens naturliga maxvärde. En människa får till exempel SMI 18. Denna besvärjelse kan kombineras med annan magi, till exempel ÖKA eller med droger för att få ett ännu högre värde. I sådana fall finns en chans (måste klara ett svårt FYS-slag) att magikerns kropp får för mycket och blir medvetslös i lika många timmar som besvärjelsen varade i minuter.

## 14 Orädd

M
Beröring
Sx1 minuter

Den förhäxade behöver inte slå på skräcktabellen, oavsett vad han möter eller om någon använder nekromantins olika skräckbesvärjelser mot honom.

## 14 Telekinesi

M
S/4 km
Sx1 SR

Magikern kan förflytta ett föremål med hjälp av tankekraft. Första effektgraden räcker till att lyfta ett föremål på ett BEP och föra det i en hastighet av tio rutor per SR en meter över marken. Varje ytterligare effektgrad ökar antingen storleken med ett BEP, hastigheten med tio rutor per SR eller svävhöjden med en meter. Om föremålet hamnar utanför besvärjelsens räckvidd avbryts magikerns kontroll och det faller till marken.

Det föremål som ska lyftas måste vara känt av magikern och han måste veta var det befinner sig inom räckvidden.

## 14 Tillkalla föremål

M
Beröring
Omedelbar, men se beskrivningen.

Besvärjelsen gör det möjligt för en person att kalla till sig ett föremål. När mentalisten lägger besvärjelsen måste han vidröra både den förhäxade och föremålet. Besvärjelsen ligger sedan inaktiv, tills den utlöses genom ett kommandoord av den förhäxade.

Föremålet flyger då omedelbart med en hastighet av F50 till valfri hand hos honom. Därefter upphör besvärjelsen att verka. Tillkallaren måste se föremålet när han uttalar kommandot. Avståndet till föremålet har ingen betydelse. Om föremålet sitter fast eller hålls fast, rycks det loss om 2xE övervinner motståndets STY på motståndstabellen.

Magiker, vars vapen inte innehåller järn, använder gärna denna besvärjelse för att kunna dra vapnet omedelbart. I denna situation avgörs turordningen för strid på normalt sätt, trots att personen startade med vapnet i skidan.

## 15 Fjärrsyn

M
Beröring
S/4 timmar

Besvärjelsen gör det möjligt att använda ögonen som ett slags teleskop. Varje effektgrad gör att det synbara avståndet till ett föremål minskar till en tiondel. Det innebär att FJÄRRSYN E1 minskar avstån-

ståndet till en tiondel, E2 till en hundradel, E3 till en tusendel, osv. Med FJÄRRSYN E3 ser man föremål som befinner sig 1000 m bort som om de befann sig bara en m bort. Det går inte att se annat än i en rät linje. Det går inte att se bortom horisonten.

## 15 Varsebli person (R, F)

M

Sx1 km

S/4 veckor

Magikern kan hela tiden känna avstånd och riktning till en viss person. För ritualen behövs något från personens kropp, t ex en hårlock. Om personen kommer inom räckvidden känner magikern personens position med en exakthet som beror på effektgraden: E1=1000 m, E2=100 m, E3=10 m, E4 ger exakt position.

## 16 Bota fobi (R)

M

Beröring

Omedelbar

Magikern kan bota en fobi som har drabbat honom själv eller någon annan. För varje grad kan magikern avhjälpa en fobi. Har den som förhäxas flera fobier bestäms slumpmässigt vilken eller vilka som tas bort. För att ritualen ska kunna genomföras måste den förhäxade ligga ner i en lugn miljö. Magikern sitter på en stol bakom den förhäxade så att denne kan höra magikern men inte se honom. Om magikern skall förhäxa sig själv sätter han sig istället och stirrar in i en spegel

## 16 Normalsyn

M

Personlig

Sx1 minuter

Magikern får normal synförmåga, oavsett vilka ljusförhållanden han befinner sig i. Hans synförmåga påverkas alltså inte av mörker, rök, dimma och besvärjelser som försämrar synfömågan. Magikern kan dock inte se sådant han inte skulle se under normala förhållanden.

## 16 Återvändo (R)

M

Personlig

Omedelbar

Med hjälp av en ceremoni kan magikern inviga ett antal platser som hans återkomstställe. Ritualen tar en dag och lyckas alltid. När sedan magikern kastar besvärjelsen teleporteras han till platsen. Räckvidden beror på graden: 1=10 km, 2=100 km, 3=1.000 km, 4=10.000 km, osv.

| Skicklighetsvärde | Antal platser |
|---|---|
| 1-5 | 1 |
| 6-10 | 2 |
| 11-15 | 3 |
| 16-20 | 4 |
| osv. | |

## 18 Pyssling

M

Personlig

Sx1 minuter

Magikern kan krympa ihop till endast en tiondel av sin forna längd. Bara magikerns kropp påverkas, kläder, vapen och all utrustning som han bär på krymper inte med honom. I vilket fall som helst är detta en utmärkt besvärjelse för spionage eller flykt.

## 19 Återvändo med studs

M

Personlig

Omedelbar

Besvärjelsen fungerar som ÅTERVÄNDO, men magikern stannar upp till effektgraden minuter på återkomststället innan han återvänder till utgångspunkten.

## 22 Själskraft

M

Personlig

Sx1 SR

Mentalisten kan fokusera sin själs krafter och utnyttja dem för att uppnå oanad skicklighet. CL ökar för alla magikerns färdighets-, besvärjelse- och grundegenskapskast med +3 per effektgrad (detta gäller dock inte SJÄLSKRAFT).

## 5 Moralförstärkning

K

6 PSY/manipel

Defensiv

Stridsvärdet multipliceras med 1,5.

## 8 Demoralisering

K

Kostnad: 10 PSY/manipel

Offensiv

Manipelns stridsvärde minskar med 1/3.

## 13 Oordning

K

Kostnad: 6 PSY/manipel

Offensiv

En disciplinerad manipel blir tillfälligt odisciplinerad. En odisciplinerad manipels stridsvärde halveras.

## 15 Fanatism

K

17 PSY/manipel

Defensiv

Manipelns stridsvärde dubblas.

## 18 Fruktan

K

Kostnad: 23 PSY/manipel

Offensiv

Manipelns stridsvärde halveras.

# Nekromanti

## Minimagi

### Animera död insekt

Nekromantikern kan zombifiera en insekt (varaktighet 1T10 timmar) som lyder dennes order. (Dessa order måste formuleras med tre ord med högst 20 bokstäver totalt.) Den zombifierade insekten verkar fortfarande som en vanlig insekt. Endast insekter med STO mindre än ett kan zombifieras med denna besvärjelse (det vill säga, inga köttbitare eller bärbaggar!).

### Gnisslande gångjärn

Nekromantikern får ett gångjärn att permanent gnissla och ge ifrån sig missljud. Effekten är mycket irriterande och kan inte bortskaffas genom smörjning.

### Kalla kårar

Nekromantikern injagar en känsla av att en mycket kall vind sveper omkring de inom räckvidden som misslyckas med ett PSY-slag (ett offer per offrad PSY). Detta är en effektivare version än Kyla, som återfinns bland de allmänna minimagibesvärjelserna. Den skiljer sig även från elementarmagins minimagi genom att den inte skapar en vind utan bara en känsla av en sådan.

### Olustig skepnad

Nekromantikern frammanar en känsla av olust hos alla (fem offer per PSY) inom räckvidden som misslyckas med ett PSY-slag. De som blir påverkade får –1 på alla färdighetsslag tills nekromantikern kommer utom synhåll.

### Spökljus

Nekromantikern får en liten yta, ca 30x30 cm att självlysa med ett svagt blekt och sjukligt sken. Spökljuset räcker inte till att illuminera andra föremål i närheten, men räcker till att läsa en bok i mörker.

### Svartnagel

Nekromantikern kan få ett offers naglar att svartna för att strax därpå falla av, till en kostnad av en nagel per offrad PSY. Offret lider ingen riktig skada och naglarna börjar växa ut på nytt efter någon vecka.

### Ögonvita

Nekromantikerns ögon förändras tillfälligt så att endast ögonvitan finns kvar att skåda. Nekromantikern kan fortfarande se lika bra som tidigare och brukar använda Ögonvita för att injaga respekt hos och skrämma vanligt folk.

### Örfil

Nekromantikern kan ge någon en smärtsam örfil utan att nedlåta sig till att själv göra detta. Örfilen ger inga bestående men.

## 2 Besmutsa

N
Sx2 rutor
Omedelbar

Om magikern lyckas förhäxa sitt offer, som måste vara en levande varelse, blir denne genast smutsig och illaluktande. Effekten kvarstår tills offret har tvättat sig ordentligt med tvål och vatten.

## 2 Besudla

N
Beröring
Omedelbar

Magikern besudlar en liter vätska eller fast materia på ett sådant sätt att den blir oanvändbar eller skadlig för levande varelser. Det vanligaste är att göra färsk mat skämd eller friskt vatten odrickbart.

## 4 Dövhet

N
Sx2 rutor
Sx1 SR

Offret förlorar hörseln under varaktigheten. Denna besvärjelse är särskilt besvärande för varelser utrustade med sonar.

## 4 Ondblick

N
Personlig
Omedelbar

En nekromantiker kan få intelligenta varelser att undvika att anfalla honom. Nekromantikern stirrar en person som är på väg att anfalla honom rakt i ögonen och använder besvärjelsen, och om anfallaren blir förhäxad måste han klara ett svårt PSY-slag för att kunna fullfölja attacken. När en person, som råkat ut för en ONDBLICK och misslyckats, vill anfalla samma magiker en gång till måste han först klara ett medelsvårt PSY-slag för att överhuvudtaget våga göra det.

## 5 Förstumma

N
Sx2 rutor
Sx1 SR

Offret förlorar talförmågan under varaktigheten.

## 5 Gasmoln (F)

N
Sx10 rutor
Sx1 minuter

Med denna besvärjelse kan man frammana gasmoln av fyra olika slag. Det krävs ett visst antal effektgrader för att få fram

den önskade gastypen (se tabellen). När man har satsat så många effektgrader får man fram ett moln på 100 kubikmeter och en giftstyrka på 1T4. Varje extra effektgrad ökar molnets volym med ytterligare 100 kubikmeter eller giftstyrkan med 1T4.

De data som står utom parentes drabbar alla som befinner sig i molnet. Molnets giftstyrka försöker övervinna varje offers FYS på motståndstabellen. Om detta lyckas drabbas offret istället av den information som står inom parentes. Giftgasen fungerar lite annorlunda. De vars FYS inte övervinns av gasens giftstyrka, får halva giftstyrkan i skada (avrunda nedåt). De vars FYS övervinns får hela giftstyrkan i skada. Dessa skador dras från totala KP om man tillämpar detta system för skada.

| Gastyp | E | Färg | Effekt |
|---|---|---|---|
| Äcklande | 1 | Grön | Illamående. Luktsinnet sätts ur spel medan man befinner sig i molnet och under 2T6 SR efter det att man lämnat det. (Kräkningar som tvingar varelsen att står stilla och spy under 1T4 SR.) |
| Irriterande | 3 | Gul | Ögonen tåras. Alla uppmärksamhetsfärdigheter får –10 på CL medan man är i molnet och under 2T6 SR efter det att man lämnat det. (Temporär blindhet medan man är i molnet och under 2T6+6 SR efter det att man lämnar det. Våldsam klåda som varar tills man har tagit av sig alla kläder och torkat av kroppen. Klådans effekt är att SMI och alla SMI-baserade färdigheter halveras.) |
| Sövande | 7 | Vit | Yrsel som minskar SMI och alla SMI-baserade färdigheter till 1 så länge man är i molnet och under 2T6 SR efter att man lämnat det. Förflyttningsförmågan halveras under samma tid. (Sömn under 1T4+1 timmar.) |
| Gift | 10 | Gråblå | Effekt beskriven i texten. |

*Exempel: Om en magiker lägger ett GASMOLN E5 kan han få fram ett irriterande moln (tre effektgrader) på 200 $m^3$ (en effektgrad) med giftstyrka 2T4 (en effektgrad), 100 $m^3$ med giftstyrka 3T4 eller 300 $m^3$ med giftstyrka 1T4.*

# 6 Blindhet

N
Sx2 rutor
Sx1 SR

Offret förlorar synförmågan under varaktigheten.

# 6 Spindelböld (F)

N
Beröring
Särskild

Nekromantikern vidrör offret varvid, efter E antal timmar, E antal bölder uppstår. Bölderna verkar vara ofarliga trots en blåsvart uppenbarelse. Dessa bölder sväller efter 20–S antal dagar (dock minst en dag) till hönsäggstorlek för att slutligen spricka. När detta händer tar offret en poäng i skada per böld. Ut ur den spruckna bölden kravlar sedan en stor svart (dock ej giftig) spindel.

Övrigt: Denna besvärjelse framforskades av den illa beryktade nekromantikern Farengadd av Helsing, som älskade smått perversa skämt och practical jokes.

Detta ledde i sin tur till att Farengadds besvärjelser blev smått makabra. Farengadd dog för några år sedan efter att ha forskat fram besvärjelsen FÖRVÄLLA HUVUD för att sedan av misstag använda den på sig själv. Hur besvärjelsen fungerade och dess resultat blev aldrig riktigt känt då Farengadd aldrig skrev ner något utan höll all information i sitt huvud.

# 7 Paralysering

N
Sx2 rutor
Sx1 minuter

Den som blir förhäxad blir helt paralyserad och kan inte röra sig. Det krävs en effektgrad per 20 STO hos offret.

# 8 Chock (K)

N
Sx2 rutor
Sx1 SR

Den förhäxade blir chockad, förstelnad och förstummad av de syner som besvärjaren förmedlar. Den förhäxade kan endast parera en attack. En bieffekt av besvärjelsen är en modifikation på +1 på skräcktabellen för resten av dagen.

# 8 Fobi

N
Beröring
S/4 veckor

Denna besvärjelse kan riktas mot ett bestämt, levande offer. Om förhäxningen lyckas får offret en fobi per effektgrad. Slå på fobitabellen för att se vilka det blir. Om samma kommer upp flera gånger, slå om!

## 8 Kontrollera lägre odöd

N
Sx2 rutor
Konc

Besvärjelsen gör det möjligt att ta kontroll över en av följande odöda: baneman, dödmanshand, gasthäst, skelett, zombie och likätare (för detaljer, se de båda Monsterböckerna). För varje extra effektgrad kan man ta kontroll över ytterligare en odöd.

Besvärjelsen varar så länge som trollkarlen koncentrerar sig på den. Det är även möjligt för en trollkarl att försöka bryta kontrollen för en annan trollkarl som kontrollerar odöda. I ett sådant fall måste trollkarlens PSY först övervinna den kontrollerande magikerns PSY.

Med hjälp av besvärjelsen kan man kommendera den odöde till gravens vila. Magikern ska först ta kontroll, därefter ska han förhäxa den odöde igen med samma besvärjelse, som då deaktiveras fullständigt och för all framtid.

## 9 Rädsla (K)

N
Sx2 rutor
Omedelbar

Den förhäxade måste slå på skräcktabellen om han misslyckas med ett normalt stridsmoralslag. Lyckas stridsmoralslaget är personen nervös under 1T4 SR, vilket medför att han får –1 per effektgrad på CL. Besvärjelsen har ingen effekt på odöda varelser eller på varelser som saknar INT. Även en spelarrollperson måste slå moralslag.

## 10 Ormskott

N
Beröring
Sx1 SR

När magikern kastar denna besvärjelse på en orm (längd ca 100 cm) omvandlas ormen till en pil. Om ormpilen avfyras under besvärjelsens varaktighet och träffar ett mål vållar den normal skada och ger dessutom målet en injektion av ormens gift.

När besvärjelsen läggs dör ormen och när varaktigheten löper ut omvandlas pilen till en död orm.

## 11 Klohand

N
Personlig
S/4 veckor

När nekromantikern lägger denna besvärjelse på en av sina händer börjar dess naglar att växa och förändras. Efter ett dygn är naglarna ombildade till vassa klor, vilka ger 1T6+SB i skada vid en slagsmålsattack.

När besvärjelsens varaktighet löper ut faller klorna av och efter 1T10+10 dygn har handen återfått normala naglar igen. Först då kan magikern lägga en ny KLOHAND på den handen.

## 11 Träorm

N
Beröring
Sx1 SR

När en nekromantiker lägger denna besvärjelse på en träpinne (den får vara högst en meter lång och två centimeter tjock) förvandlas den till en brun orm med samma storlek som pinnen. SL får bestämma ormens exakta grundegenskaper förutom INT som är tre och PSY som är lika med besvärjelsens effektgrad. Ormens bett har ett gift som har styrkan=effektgraden. Under varaktigheten kan magikern ge enkla små order om vad den ska göra, som t ex åt vilket håll den ska krypa eller vem den ska bita, i övrigt handlar ormen som den själv vill. När varaktigheten löpt ut blir ormen en vanlig pinne igen, det samma händer om ormen skulle dödas.

## 12 Animera död (R)

N
Beröring
S/4 veckor (mumier P)

Nekromantikern kan aktivera ett lik för att skapa en odöd slav. Det finns tre sorters odöda som lyder under dessa regler: skelett, zombie och mumier.

Det är enklast att animera ett skelett eller en zombie. Det räcker med att man har tillgång till en kropp/skelettuppsättning som inte saknar några väsentliga delar. Småsaker, som fingrar eller händer, är inte väsentliga. För att kunna bli en zombie får liket inte ha varit dött i mer än en månad.

För att kunna skapa en mumie måste man först balsamera liket enligt konstens alla regler, för att förhindra det från att ruttna. Inälvorna ska tas ut, och deras plats ska fyllas med oljor, kryddor och kemikalier som hindrar förruttnelse. Kroppen ska också svepas in i särskilt preparerade bindor. Det krävs FV B3 i hantverket Balsamering för att lyckas med hela denna process. En mumie animeras som ett magiskt föremål (se avsnittet om Magiska föremål). Därför är dess varaktighet permanent. Den behöver SIGILL, PERMANENS och NEXUS för att fungera.

Trollkarlen som skapar den odöde kontrollerar alla dess aktiviteter fullständigt. Order kan endast delas ut när den odöde befinner sig inom syn- och höravstånd. I andra situationer utför den sin senaste order. När en order är given fortsätter den tills den blir beordrad på nytt. Spelledaren sköter sådana odöda och ser till att de följer sina order enligt deras ordalydelse.

Hur kraftfull den odöde blir beror på besvärjelsens effektgrad.

**Skelett**

| Grad | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| STY | 0,4 | 0,8 | 1,2 | 1,6 | 2 |
| SMI | 0,2 | 0,4 | 0,6 | 0,8 | 1 |
| INT | 0,05 | 0,10 | 0,15 | 0,20 | 0,25 |

**Zombie**

| Grad | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| STY | 0,6 | 1,2 | 1,8 | 2,4 | 3 |
| SMI | 0,1 | 0,2 | 0,3 | 0,4 | 0,5 |
| INT | 0,05 | 0,10 | 0,15 | 0,20 | 0,25 |

**Mumie**

| Grad | 1* | 2* | 3** | 4** | 5*** |
|---|---|---|---|---|---|
| STY | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| SMI | 0,1 | 0,2 | 0,3 | 0,4 | 0,5 |
| INT | 0,2 | 0,4 | 0,6 | 0,8 | 1 |

** Balsameraren måste ha FV 3 i sitt hantverk*
*** Balsameraren måste ha FV 4 i sitt hantverk*
**** Balsameraren måste ha FV 5 i sitt hantverk*

I skärningspunkten mellan effektgraden och grundegenskapen avläses en multipel. Denna multipel multipliceras till det grundegenskapsvärde liket hade när det fortfarande levde. Produkten visar vilket grundegenskapsvärde den odöde kommer att få. Avrunda bråkdelar uppåt. Högre effektgrader än fem använder kolumn fem. Att aktivera en magisk odöd kostar, förutom allt annat, en grad per 20 STO hos offret. Den odödes PSY är lika med det antal PSY-poäng magikern lade ner i besvärjelsen när han kastade den.

Den odöde behåller alla färdigheter, utom de som har INT som grundegenskap, från sitt tidigare liv. De som har SMI och STY som grundegenskap multipliceras också med den multipel som visades ovan.

## 12 Sjukdom (F)

N
Beröring
Omedelbar

Nekromantikern kan beslå någon med sjukdom. Vilken sjukdom det gäller är valfritt. Sjukdomen har lika hög LET som antalet effektgrader, det vill säga att det går att smitta någon med pest vars LET är ett istället för det normala 20.

Offret kan inte föra smittan vidare. Nekromantikern kan själv inte drabbas av sjukdomen eller starta en massepidemi.

## 12 Skendöd (K)

N
Personlig
S/4 timmar

Magikern kan försänka sig i en djup dvala. För utomstående uppvisar han då inga livstecken och är synbarligen död. Om magikern undersöks med hjälp av magi, t.ex. VARSEBLIVNING, måste besvärjelsens effektgrad övervinna SKEN-DÖDENs effektgrad för att man ska kunna upptäcka närvaron av magi eller liv hos den skendöde.

Nekromantikern är fullständigt omedveten om vad som försiggår omkring honom när han är skendöd. Han kan tillfogas skada på vanligt sätt och dödas på riktigt medan han är i detta tillstånd. I dvalan förbrukar magikern inget syre, vatten eller näring. Han kan heller inte återvinna PSY-poäng.

Magikern kan väckas med VÄCKA under förutsättning att VÄCKAns effektgrad övervinner SKENDÖDens på motståndstabellen.

## 13 Huggtänder

N
Personlig
S/4 veckor

Nekromantikern kan få sina hörntänder att växa ut och bli långa och farliga. Förvandlingen tar ett dygn. Ett bett av magikerns huggtänder ger 1T8+SB i skada. För att magikern ska kunna använda sina huggtänder fullt ut måste han lära sig en ny stridsfärdighet: Bett. När besvärjelsens varaktighet löper ut börjar huggtänderna smulas sönder och efter 1T10+10 dagar har tänderna återfått sin ursprungliga storlek.

## 13 Panik

N
Sx2 rutor
Omedelbar

Den förhäxade måste slå på skräcktabellen om han misslyckas med ett svårt stridsmoralslag. Lyckas stridsmoralslaget är personen nervös under 1T6 SR (se RÄDSLA ovan). Denna besvärjelse har ingen effekt på högre odöda eller varelser som saknar INT. En lägre odöd måste slå ett normalt PSY-slag för att undvika att fly bort från magikern i 1T6 per effektgrad SR. Även en rollperson måste slå moralslag.

## 13 Sinnesbedövning

N
Sx2 rutor
Sx1 SR

Om offret förhäxas sätts ett per effektgrad av dess sinnen, utvalt av besvärjaren, helt ur spel.

## 14 Förlama

N
Sx2 rutor
S/4 veckor

Med denna besvärjelse kan magikern förlama ett valfritt offer inom räckvidden. Det krävs en effektgrad per kroppsdel

som magikern vill förlama. För att besvärjelsen ska fungera krävs att offret har grundegenskapen FYS; därmed kan inte odöda påverkas.

## 14 Förtvina tunga

N
S/2 rutor
Permanent

Om förhäxningen lyckas förtvinar offrets tunga och blir fullständigt obrukbar. Om det rör sig om en varelse med talförmåga går denna förlorad.

En förtvinad tunga kan återställas med REGENERERING.

## 14 Giftbett

N
Personlig
S/4 dygn

Denna besvärjelse förutsätter att magikern har huggtänder. Om dessa har skapats genom magi eller är naturliga spelar ingen roll. Magikern kan skapa ett gift som gör hans bett farligare. Om bettet gör skada injiceras en dos gift i offret. En första gradens GIFTBETT har en styrka på sex. För varje effektgrad utöver den första ökar styrkan med tre poäng (dock inte över 21).

## 14 Smärta

N
Sx10 rutor
Sx1 SR

Besvärjelsen ger den förhäxade svåra smärtor i hela kroppen. Effekten av smärtorna blir att offrets STY, SMI (och alla färdigheter som är baserade på dessa två egenskaper) och förflyttningsförmåga halveras. Varje SR måste den förhäxade slå ett FYS-slag. Misslyckas slaget en gång blir offret oförmöget att göra något överhuvud taget så länge besvärjelsen varar.

## 15 Animera tupilak (R)

N
Beröring
S/4 veckor

Detta är en variant av besvärjelsen ANIMERA DÖD. En tupilak är en zombie som består av delar från många olika slags kroppar. Nekromantikern samlar in likdelarna och sätter ihop dem på det sätt han önskar innan han utför ritualen. För att tupilaken ska fungera på ett vettigt sätt krävs att likdelarna kommer från varelser med ungefär samma STO. Om man sätter ett råtthuvud på en elefantkropp blir resultatet enbart löjeväckande. SL måste själv bedöma vad som är rimligt och orimligt. Tupilaken fungerar som en vanlig zombie, men grundegenskaperna måste fastställas kroppsdel för kroppsdel, eftersom de varierar mycket mellan olika varelser. Tupilakens färdigheter kommer från huvudet. Dess hastighet kan inte överstiga 80% av förflyttningsförmågan hos den varelse som stod till tjänst med de extremiteter som sköter förflyttningen, t ex fenor, ben eller vingar.

## 15 Deformera

N
Sx2 rutor
S/4 dygn

Denna besvärjelse kan riktas mot en intelligent varelse. Om han förhäxas blir hans kropp deformerad och förvriden. Hans STY, SMI, KAR, de färdigheter som är baserade på dessa tre grundegenskaper och förflyttningsförmågan halveras (alla avrundade uppåt) på grund av deformationen.

## 15 Stupiditet

N
Sx2 rutor
S/4 dygn

Denna besvärjelse riktas mot en levande intelligent varelse inom räckvidden. Under varaktigheten sänks offrets INT till 1, något som givetvis drabbar alla INT-baserade färdigheter. När en rollperson drabbas av besvärjelsen krävs det ett gott rollspelande från rollpersonens spelare. Spelledaren bör se till att detta sker och rekommenderas att belöna de spelare som klarar av det.

## 15 Terror

N
Sx2 rutor
Omedelbar

Den här besvärjelsen liknar de övriga skräckbesvärjelserna men har en mycket kraftigare effekt. Alla varelser som finns inom räckvidden kan bli förhäxade. De förhäxade som misslyckas med ett svårt stridsmoralslag måste slå på skräcktabellen med +10 på tärningen. De som klarar stridsmoralslaget är nervösa (se RÄDSLA ovan) i 1T20 SR. Allt detta gäller även spelarrollpersoner. Besvärjelsen har ingen effekt på varelser som saknar INT. Lägre odöda måste slå ett svårt PSY-slag för att undvika att fly. Högre odöda måste slå ett normalt PSY-slag för att slippa fly (se PANIK ovan). Andar är immuna mot besvärjelsen.

## 16 Dödshand (F)

N
Sx10 rutor
Särskild

Trollkarlen kan på avstånd försöka klösa sig in till sitt offers hjärta. Besvärjelsen

gör 1T6 i skada varje SR, och varar under en SR per effektgrad. Rustningar utgör inget skydd. Alla former av skyddande besvärjelser fungerar däremot utan inskränkningar.

## 17 Förtvina extremitet

N
Sx2 rutor
Permanent

Magikern kan försöka förhäxa en levande varelse med denna besvärjelse. Med dess hjälp kan han kan få en eller flera av offrets extremiteter (arm, ben vinge) att förtvina och bli fullständigt obrukbar. E1 drabbar en kroppsdel, E4 två, E9 tre, E16 fyra, E25 fem o.s.v. Magikern bestämmer själv vilken eller vilka kroppsdelar som ska drabbas när han lägger besvärjelsen.

En förtvinad kroppsdel kan återställas med hjälp av REGENERERING.

## 17 Kontrollera högre odöd

N
Sx2 rutor
Konc

Denna besvärjelse gör det möjligt att ta kontroll över en av de högre odöda (vampyr, mumie, dödsriddare, gastar, mara, nattulv, peryton; se Monsterböckerna för detaljer). Den fungerar som KONTROLLERA LÄGRE ODÖD.

## 18 Epidemi (F, R)

N
S/4 kilometer
Speciell

Se besvärjelsen SJUKDOM. Med denna ritual kan nekromantikern skapa en smittsam epidemi.

## 18 Krypande hand

N
Personlig
S/4 veckor

En nekromantiker lägger den här besvärjelsen på sin huvudhand och den lossnar då från armen, kvar blir bara en armstump som ser ut som om den var ambuterad där handen suttit. Nekromantikern kan sedan styra handen hur han vill inom räckvidden, som är lika med besvärjelsens effektgrad i kilometer. Handen styrs av nekromantikerns tankar och med sin armstump med vilken han måste följa handens rörelser. Han kan i sitt inre se vad som finns runt handen precis som om handen hade ögon. Handen har samma STY som nekromantikern men får SMIx1,5. STO varierar men är för de flesta varelser ett. Förflyttningen är nekromantikerns x 2, men handen förflyttar sig istället flygande. Krypande förflyttar den sig med en hastighet av nekromantikerns förflyttning/4. När varaktigheten löpt ut eller när magikern frivilligt avbryter besvärjelsen återvänder handen genast och sätter sig åter fast på magikerns arm. Om handen skulle "dö" blir magikern utan handen för evigt om ingen lägger en REGENERERING på honom (men vilken animist skulle göra det?). Om nekromantikern själv skulle dö under besvärjelsens varaktighet faller handen livlös till marken.

## 18 Livsuttömning

N
Beröring
Omedelbar

Om en intelligent varelse blir förhäxad kan magikern suga ut livsenergi ur den. Offrets PSY minskas med två poäng per effektgrad. Dessa poäng överförs till magikern. Offrets PSY kan inte reduceras till lägre än 0 då det dör. Om offret överlever återvinner det de förlorade PSY-poängen på sedvanligt sätt. Magikern förlorar de erövrade PSY-poängen i en takt av ett per timme, om han inte har förbrukat dem innan dess. Bland ondskefulla nekromantiker används denna besvärjelse för att suga ut psykisk energi, som nekromantikern sedan genast använder för att kasta andra besvärjelser.

## 18 Massa (R)

N
Beröring
S/4 veckor

Med hjälp av denna makabra nekromantibesvärjelse kan en magiker få en hög med lik (som inte får vara äldre än en månad) att flyta samman och bli en stor, äcklig, slemmig, grå massa. Han kan sedan aktivera MASSAn. Order till den kontrollerar alla dess aktiviteter fullständigt, men dessa kan bara delas ut när den befinner sig inom hör- och synavstånd. I alla andra situationer utför den sin senaste order. När en order är given fortsätter den att utföra den tills uppgiften är slutförd eller tills den blir beordrad på nytt. SL får styra MASSAn och se till att den följer sina order enligt dessas ordalydelse. MASSAns grundegenskaper beror både på hur många lik den består av, vilka grundegenskaper liken hade när de levde och på MASSAns effektgrad (se närmare på grundegenskapstabellen nedan). Att aktivera en MASSA kostar, förutom allt annat, en grad per 20 STO hos MASSAn. MASSAn har inga färdigheter men har en attack som går ut på att den kastar sig över en motståndare och helt enkelt kväver honom. Attacken har bara en CL på fyra på grund av MASSAns långsamhet. En person som attackeras har dessutom en viss chans att klara sig undan om han klarar ett svårt SMI-slag. Om MASSAn lyckas med en attack har den lagt sig ovanpå sin motståndare och ligger kvar där tills offret är kvävt eller tills den får andra order av sin mästare. En person

| | Grad | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Grundegenskaper | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| STY=STO/2x | 0,6 | 1,2 | 1,8 | 2,4 | 3,0 |
| SMI=mal SMIx | 0,1 | 0,2 | 0,3 | 0,4 | 0,5 |
| INT=mal INTx | 0,05 | 0,10 | 0,15 | 0,20 | 0,25 |
| STO=sal STOx | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| FYS=0 | – | – | – | – | - |
| PSY=effektgraden | – | – | – | – | – |

mal = medelvärdet av likens...
sal = summan av likens...
bråkdelar avrundas uppåt

som håller på att kvävas kan räddas genom att man tar död på MASSAn, den stelnar då och kan rullas bort från sitt offer. En MASSA räknas som en lägre odöd utan själ.

## 18 Voodooritual (F, R)

N
Special
Konc

Magikern skapar i ritualen en docka av vax, som föreställer en bestämd person. Dockan måste innehålla något som kommer från offrets kropp, till exempel en hårlock. Denna docka torteras sedan av magikern. Om ritualen lyckas drabbas offret av våldsamma smärtor som gör det fullständigt omöjligt att utföra några som helst handlingar. Offret ligger bara och vrider sig. Men smärtan ger inga skador.

När ritualen upphör är personen oskadad. Räckvidden är E1 10 m, E2 100 m, E3 1 km, E4 10 km, E5 100 km, och så vidare. Magikern behöver inte veta var offret finns någonstans. Det räcker med att offret är inom räckvidden för att besvärjelsen ska ha effekt.

## 19 Spökskepp (F, R)

N
S/4 km
S/4 veckor

Nekromantikern kan lyfta ett sjunket skepp från havets botten och animera detta och dess besättning.

När nekromantikern utför ritualen kommer det närmaste skeppsvraket inom räckvidden att stiga upp till ytan. Det ser ut ungefär som det gjorde när det var nytt, men det är omgivet av en kall, blåskimrande dimma. All nödvändig utrustning, t ex åror, segel och rep finns ombord. Skeppet fungerar precis som det gjorde innan det gick under. Dess skrov är en blandning av magiska energier och vrakrester och det kan fortfarande skadas. Sådana nya skador kan inte repareras. Efter det att spökskeppet har manats fram påverkas dess existens inte längre av avståndet till magikern.

För varje effektgrad utöver den första kan nekromantikern animera en besättningsman. En sådan besättningsman blir en havsgast. En havsgast måste kallas fram med samma besvärjelse som frammanade skeppet; det går inte att försöka animera en havsgast som hör till det skeppet med en senare SPÖKSKEPP. Vidare tjänar en havsgast endast ombord på sitt eget skepp. Givetvis kan man inte frammana fler havsgastar än skeppets ursprungliga besättning.

Havsgasten blir nekromantikerns lydige slav under besvärjelsens varaktighet. En havsgast lyder endast direkta order från nekromantikern. Alla andra order ignoreras. Den har heller inte någon egen initiativförmåga, vilket innebär att nekromantikern måste ha färdigheten Sjökunnighet för att kunna ge de rätta orderna.

Om skeppet inte har tillräckligt många skeppgastar för att kunna segla måste det också bemannas av levande besättningsmän.

Ett skepp kan endast bli ett spökskepp en gång. När besvärjelsens varaktighet löper ut faller skeppet samman till stoft.

## 20 Förstening

N
Sx2 rutor
Permanent

Magikern kan förvandla en levande varelse till sten. Förstening innefattar även allt offret bär på sig, som vapen och kläder. Det krävs en effektgrad per fem STO hos varelsen.

## 21 Förruttnelse (F, K)

N
Beröring
Omedelbar

Om besvärjelsens effektgrad övervinner motståndarens FYS på motståndstabellen börjar offrets muskler att snabbt ruttna bort. Om motståndaren vinner händer ingenting. Denna besvärjelse påverkar endast levande varelser.

## 22 Frammana dödsriddare (R)

N
Beröring
Permanent

När denna ritual framgångsrikt kastas på en persons skelett återvänder personen från Dödsriket. Om personen vill kan han återigen bosätta sig i sitt skelett och vandra i världen som en Dödsriddare. Om personen inte är intresserad av detta återvänder han frivilligt till Dödsriket.

## 24 Kraftstöld

N
Beröring
Omedelbar

Denna besvärjelse är en mycket kraftfull variant av LIVSUTTÖMNING. Skillnaden är att PSY-poängen som magikern tar från sitt offer läggs till nekromantikerns eget PSY och han förlorar dem sedan inte. En begränsning är att nekromantikern inte kan suga ut mer än 1/10 av ett offers PSY.

## 25 Frammana gast (R)

N
Beröring
Permanent

När denna ritual framgångsrikt kastas på en persons döda kropp eller skelett återvänder personen från Dödsriket. Om personen vill kan han manifestera sig i världen som en gast. SL ska slå 1T100 + gastens PSY i levande skick + gastens FV i Nekromanti. Om resultatet är 01-50 blir det en kummelgast, 51-75 en mörkergast och 76 eller mer en dödsgast. Om personen inte är intresserad av att bli gast återvänder han frivilligt till Dödsriket.

## 26 Zombiekopia (R)

N
Beröring
S/4 veckor

Med hjälp av denna ritual kan en nekromantiker skapa en zombie som är en kopia av en annan person. För att kunna utföra ritualen måste magikern ha ett lik som är maximalt 48 timmar gammalt och någonting från kroppen hos den person som ska kopieras, t ex hårstrån eller hudavskrap.

Om ritualen lyckas får zombien ett utseende som är exakt kopierat. Däremot får zombien grundegenskaper som baseras på vad den själv hade i levande livet och modifierade för effektgrad på samma sätt som gäller för vanliga zombier. Den kan inte tala och sprider liklukt omkring sig, vilket starkt begränsar dess användning.

## 27 Spökdråp

N
Beröring
Omedelbar

Om denna besvärjelse kastas på en intelligent varelse inom en minut från det att den dött och då lyckas förhäxa varelsen, tvingas dess själ att stanna kvar på dödsplatsen och hemsöka den som ett spöke. Besvärjelsen måste innehålla ett villkor som kan uppfyllas av en levande varelse av samma slag som spöket. Om detta uppfylls får spöket dö och lämna världen.

# Röstmagi

## 1 Tillkalla (F, K)

R
Sx10 rutor
Omedelbar

Alla inom räckvidden som känner magikern till namnet, vet omedelbart exakt var han befinner sig.

## 2 Kraftrop (K)

R
Personlig
1T4 SR

Besvärjaren fokuserar sina inre krafter med ett rop och ökar på detta sätt sin STY med Ex5.

## 3 Kartlägga (F, K)

R
Sx10 rutor
Omedelbar

Magikern kan med ett rop och dess eko omedelbart få en bild av hur det ser ut omkring honom, ungefär på samma sätt som med sonar. Han uppfattar alla föremål och varelser med STO 1 eller mer, även om han inte kan identifiera exakt vad eller vilka de är. Han får däremot klart för sig exakt var de befinner sig och hur stora de är.

## 4 Halt (K)

R
S/2 rutor
1 SR

Besvärjelsen riktar sig mot ett offer. Om det förhäxas blir det helt paralyserat och kan inte göra någonting. Det krävs en effektgrad per 20 STO hos offret.

## 4 Röstlyft (F, K)

R
S/2 rutor
Sx1 SR

Besvärjaren kan lyfta mindre föremål med hjälp av vibrationer i luften. Han kan lyfta maximalt Ex1 BEP med en hastighet av Sx1 meter per SR.

## 6 Bedövad (F, K)

R
Sx2 rutor
Omedelbar

Röstmagikern kan frambringa ett högt skärande skrik som gör att alla som befinner sig inom räckvidden blir helt döva i 1T4 timmar. Magikern är skyddad från besvärjelsens effekter. Om rollpersoner skulle drabbas av BEDÖVAD får spelarna inte kommunicera muntligt. Om man skyddar sina öron med t ex mossa eller med fingrarna dämpas skriket så pass mycket att man bara blir döv i 1T20 minuter. Observera att en varelse som är döv inte kan påverkas av några andra röstmagi- eller harmonistbesvärjelser så länge han är döv (detta gäller dock med vissa undantag, t ex TRYCKVÅG).

## 6 Stridsrop (K)

R
Sx2 rutor
Sx1 SR

Om en magiker utstöter detta skrik i en strid kommer modet och stridslusten bland kämparna på magikerns sida som befinner sig inom räckvidden att öka. Kämparna, och magikern själv, kommer under varaktigheten inte att behöva slå några stridsmoralslag och CL i deras stridsfärdigheter ökar med +5.

## 6 Tryckvåg (F, K)

R
S/2 rutor
Omedelbar

Besvärjaren riktar en kraftig ljudvåg mot ett mål; detta kan vara en varelse eller ett föremål av valfri storlek. Med 10xE försöker besvärjaren övervinna målets STO på motståndstabellen. Om försöket lyckas har målet kastats omkull. Om besvärjelsen riktas mot en stängd dörr måste den övervinna dörrens STY för att slå upp den.

## 7 Krossa odöd (K)

R
S/2 rutor
Omedelbar

Besvärjelsen kan riktas mot en odöd. Den fungerar endast mot odöda som har riktiga kroppar, t ex likätare, zombier, vampyrer och dödsriddare. Den påverkar alltså inte andar och gastar. Besvärjelsen angriper de energier som håller samman och driver den odödes kropp och vållar 1T10 i skada per effektgrad. Dessa skador drabbar totala KP.

## 8 Signal (F, K)

R
Obegränsad
Omedelbar

När magikern utstöter sitt rop tänker han på en person som han känner till namnet. Denne kommer då att omedelbart höra magikerns rop och förstå exakt var någonstans magikern befinner sig.

Räckvidden är obegränsad inom en viss värld, men når inte andra världar. För varje extra effektgrad kan SIGNALen nå ytterligare en mottagare.

## 9 Kommando (K)

R
S/2 rutor
1T4 SR

Besvärjelsen kan riktas mot en intelligent varelse. Besvärjelsen består i *ett* verb i imperativform (t ex "Fly!" eller "Stanna!"). Om offret förhäxas åtlyder det befallningen i enlighet med dess bokstavliga betydelse, under förutsättning att det är möjligt. En befallning som t.ex. "Dö!" kan inte åtlydas, då det inte är möjligt att bara dö rakt av.

## 9 Varningsrop (K)

R
Obegränsad
Omedelbar

Detta skrik kan en röstmagiker använda när han vill varna någon för något. När magikern skriker måste han tänka på personen som ska ta emot varningen, han måste också känna till den personens namn. Denne kommer omedelbart att höra magikerns skrik och förstå vad det är som magikern vill varna honom för. Räckvidden för besvärjelsen är obegränsad inom en viss värld, den kan alltså inte nå till andra världar än den magikern befinner sig i. För varje extra effektgrad kan VARNINGSROPet nå en mottagare till (dock inte fler än magikerns INT).

## 10 Röstprojektil (F, K)

R
Sx2 rutor
Omedelbar

Magikern skapar en projektil av ljudvågor som sänds mot ett synligt mål. Lyckas besvärjelsen har magikern automatiskt träffat. Stötvågen gör 1T6+E i skada. Den träffar en särskild kroppsdel och rustningar skyddar normalt. Eftersom projektilen består av ljudvågor syns den inte och kan inte uppfattas förrän den når fram. Offret upplever den som en kraftig knall och kastas undan som av en ordentlig smocka.

## 10 Splittra (F, K)

R
S/2 rutor
Omedelbar

Magikern skapar en hög, skärande ton. Alla ting av glas, lergods, keramik och porslin inom räckvidden splittras omedel-

bart. Magiska föremål av dessa material har en chans att klara sig.

De splittras endast om SPLITTRAns effektgrad övervinner summan av effektgraderna i föremålet.

## 12 Rädd (K)

R

S/2 rutor

Omedelbar

Magikern riktar besvärjelsen mot en levande, intelligent varelse. Om offret förhäxas ska detta genast slå en gång på Skräcktabellen.

## 12 Ljudstyrka

R

Sx2 rutor

S/4 SR

Magikern utstöter ett skrik som ökar i ljudstyrka varje SR. Alla varelser inom räckvidden med hörsel tar ett i skada första SR, två i andra, tre i tredje, osv. Samtliga varelser får dessutom svårt att koncentrera sig (CL halveras på alla färdigheter medan man hör skriket). Man kan inte heller lägga besvärjelser under tiden. Om TYSTNAD har lagts över området måste besvärjelsen övervinna TYSTNADen på motståndstabellen.

## 13 Fruktan (K)

R

S/2 rutor

1T4 SR

Denna besvärjelse drabbar alla varelser med hörsel inom räckvidden, dock inte odöda. De som blir förhäxade måste fly bort från magikern under varaktigheten. Kan en varelse inte fly kryper den samman av skräck och kan inte göra någonting aktivt. När besvärjelsen har upphört att verka, återhämtar sig alla förhäxade omedelbart.

## 15 Gastskrik (K)

R

Sx2 rutor

Omedelbar

Magikern kan skrämmas med ett vidrigt skrik. Alla inom räckvidden måste slå på skräcktabellen. Om TYSTNAD har lagts över området måste GASTSKRIKET övervinna TYSTNADens effektgrad på motståndstabellen för att verka.

# Spiritism

## 1 Andebeskydd

Sp

Personlig

S/4 min

Denna besvärjelse förstärker spiritistens skydd mot alla andars och gastars attacker om spiritistens PSY övervinner andens. Besvärjelsen kan användas mot hur många andar och/ eller gastar som helst under en SR.

Alla slag på skräcktabellen minskas med 5+E, alla grundegenskapsminskningar som förorsakas av anden eller gasten minskas med 1xE poäng, och skadan från alla attacker från anden eller gasten minskas med 1xE poäng.

Om magikern lägger ANDEBESKYDD E6 och övervinner andens PSY behöver han inte slå på skräcktabellen och han kan inte skadas eller få grundegenskaper minskade av anden.

## 6 Mental attack (K)

Sp

Beröring

Omedelbar

Denna besvärjelse kan riktas mot alla varelser som har PSY. Spiritisten anfaller sitt offers psyke i syfte att försvaga det. Om förhäxningen lyckas minskas offrets PSY med 1T4+E poäng. Dessa återvinns på normalt sätt. Offrets PSY kan lägst reduceras till 1.

MOTSTÅNDSKRAFT minskar skadeverkningarna på sedvanligt sätt.

## 7 Avläsa PSY-mängd

Sp

S/2 rutor

Omedelbar

Om magikern förhäxar offret kan han avläsa exakt hur många PSY-poäng offret har just då.

## 9 Mental projektil

Sp

Sx2 rutor

Omedelbar

Denna besvärjelse fungerar exakt som MENTAL ATTACK, men har längre räckvidd.

## 10 Andelokalisering

Sp

Sx10 rutor

Omedelbar

Varje effektgrad anger riktningen till en ande inom räckvidden. Vilken ande som lokaliserar avgörs slumpmässigt.

## 10 Andepassagerare

Sp
Beröring
S/4 dygn

Magikern kan flytta en intelligent varelses själ från dess egen kropp till en annan intelligent varelses kropp. Den själ som flyttas blir då som en passagerare hos den andre, som behåller herravälde över sin egen kropp. Passageraren upplever allt som hans "värd" upplever med sina sinnen, och kan kommunicera med denne medelst tankeöverföring. Värden kan dock bara kommunicera med sin passagerare så att han själv hör. En person kan vara värd åt hur många passagerare åt gången som helst. Han är inte automatiskt medveten om sina passagerare.

## 10 Andeslöja (K)

Sp
Personlig
Sx1 minuter

Magikern kan inte upptäckas eller observeras på något sätt av andar och de kan heller inte angripa honom. Men det omvända gäller för spiritisten; han kan inte observera eller angripa andar på något sätt.

## 10 Levitera

Sp
Personlig
Konc

Spiritisten kan ta kontroll över en liten ande (ej odöd) och låta den ta hans kropp i besittning. Sedan låter han anden lyfta honom max E antal meter upp i luften och få honom att sväva dit magikern själv vill. Detta går med en hastighet av fem rutor per SR. Magikern kan max bära med sig sin STY + andens PSY antal BEP. Anden stannar så länge spiritisten koncentrerar sig. Om spiritisten skulle förlora koncentrationen medan han befinner sig i luften smiter anden och han faller och tar eventuellt fallskador. På vilket sätt besvärjelsen än bryts återvänder alltid anden till sitt hemplan när det sker.

## 10 Andelyft

Sp
Beröring
Konc

Magikern tar kontroll över en liten ande (ej odöd) och låter den ta ett föremål, som magikern berör, i besittning. Sedan kan magikern låta anden lyfta föremålet, max E antal meter ovanför marken, och få det att sväva som han vill med en hastighet av fem rutor per SR. Anden kan bära med sig max föremålets BEP + halva sin egen PSY. Anden stannar kvar i föremålet så länge spiritisten koncentrerar sig på besvärjelsen. Om spiritisten skulle tappa koncentrationen medan föremålet är i luften smiter anden och föremålet faller och kan eventuellt gå sönder. I vilket fall som helst återvänder anden till sitt hemplan då besvärjelsen bryts.

## 11 Tala med död

Sp
S/2 rutor
Särskild

Besvärjelsen gör det möjligt att kommunicera med de döda. Trollkarlen måste befinna sig på den plats där varelsen dog eller ligger begravd för att han ska kunna kalla på den dödes själ. Dessutom måste trollkarlen känna till den dödes namn och kunna tala samma språk som varelsen för att det ska lyckas. Om besvärjaren lyckas uppenbarar sig själen som en svagt skimrande gestalt. För varje effektgrad får trollkarlen ställa en fråga. Varje fråga besvaras antingen med ett ja eller nej eller genom en gåta eller rim av den dödes själ. Man kan inte kommunicera med odöda genom denna besvärjelse.

## 12 Astralt spår

Sp
10 mil
Omedelbar

Spiritisten kan lokalisera en bestämd intelligent varelse inom räckvidden genom att identifiera det spår denne lämnar efter sig på det astrala parallellplanet. Han måste någon gång ha vidrört den eftersökte (skaka aldrig hand med en spiritist!) och känna denne till namnet. Lyckas besvärjelsen, och den eftersökte lever och finns inom räckvidden, vet spiritisten genast exakt var han är någonstans.

Besvärjelsen VARSEBLINDNING lurar ASTRALT SPÅR.

## 12 Andeslag

Sp
S/2 rutor
Omedelbar

Spiritisten kan skada andar och gastar. Varje effektgrad minskar målets PSY permanent med ett och när PSY når noll är det förintat.

## 12 Poltergeist

Sp
Sx2 rutor
S/4 minuter

Magikern tillkallar en våldsam och vildsint ande och låter den få utlopp för sina aggressioner. Anden kan inte skada någon levande varelse men den kommer att ställa till med stor oreda; alla föremål som finns inom räckvidden kommer att lyftas upp i luften och flyga omkring med hög hastighet, alla ljud inom räckvidden kommer att öka i styrka, med mera (SL får improvisera så gott han kan). När varak-

tigheten löpt ut faller alla saker till marken, alla ljud återgår till normal styrka, etc. Anden återvänder till sitt hemplan.

## 13 Andehelning

Sp
Beröring
Omedelbar

Spiritisten tillkallar en ande med läkeförmåga. Anden manifesterar sig inte fysiskt, det gör läkeandar aldrig, men är ändå närvarande. Magikern kan sedan be anden att hela honom eller en annan person som magikern berör. För att anden ska göra detta måste spiritisten lova att aldrig mer störa anden i dess vila. Om anden accepterar detta förslag, vilket den i regel gör då läkeandar vanligtvis är vänligt sinnade, kommer den att lägga en HELA på den person som magikern utsett. Anden behärskar besvärjelsen med S=1T6+12. En läkeande skulle aldrig hela en onaqui, nekromantiker eller liknande. Om en spiritist skulle råka tillkalla samma läkeande en gång till (chansen att det skulle hända varierar mellan 0-3 %, SL avgör beroende på hur länge det var sedan spiritisten lade besvärjelsen sist, hur ofta han lägger den, med mera) blir anden mycket vred och kommer att bestraffa magikern genom att ta en permanent PSY-poäng från honom för att han inte höll sitt löfte.

## 13 Kontrollera andar

Sp
Sx2 rutor
Konc

Spiritisten kan, under den tid han koncentrerar sig, kontrollera en ande (spöke, lyktgubbe) som han lyckats förhäxa. Om anden redan skulle stå under en annan magikers kontroll måste spiritistens PSY övervinna den andre magikerns PSY på motståndstabellen. Att kontrollera en ande innebär att magikern styr dess handlingar.

## 14 Seans (R)

Sp
Obegränsad
Konc.

SEANS är en mer sofistikerad version av TALA MED DÖD. Spiritisten måste inte befinna sig på den plats där den döde dog, utan kan vara var som helst.

För att få den dödes själ att tillfälligt lämna dödsriket och komma till spiritisten måste denne övervinna den dödes PSYx3 med sin egen PSY på motståndstabellen. För att underlätta kontakten kan spiritisten använda medhjälpare. Spiritisten och medhjälparna bildar en ring genom att hålla varandra i händerna, och upprätthåller denna ring under hela ritualen. Spiritisten kan då tillgodoräkna sig hälften av assistenternas PSY-poäng när han försöker tillkalla anden.

I övrigt fungerar den här besvärjelsen som TALA MED DÖD.

## 15 Materialisation (R)

Sp
Obegränsad
Sx1 minuter

Detta är en lite annorlunda variant av besvärjelsen TALA MED DÖD. Spiritisten kan låta en ande ta hans egen kropp i besittning. Sedan kan anden tala till andra personer runt om magikern och dessa personer kan ställa frågor som anden svarar på genom spriritisten. Spiritistens egen själ stannar kvar men befinner sig tillfälligt i koma. Fördelarna med MATERIALISATION är att man inte behöver befinna sig där den döde dog, utan man kan befinna sig var som helst. Man har heller inte några språkproblem eftersom anden talar genom spiritisten, och därmed på dennes språk. Man måste dock känna till den dödes namn för att kunna tillkalla honom. En annan fördel är att anden kan demonstrera saker fysiskt eftersom den har spiritistens kropp, han kan t ex göra teckningar, visa gester, med mera. För att anden ska kunna tillkallas måste spiritisten också övervinna den dödes PSYx3 med sin egen PSY på motståndstabellen. Liksom med besvärjelsen SEANS kan man underlätta kontakten genom att åhörarna håller varandra i händerna och bildar en ring tillsammans med magikern och upprätthåller denna kontakt under hela ritualen. När sedan kontakten med anden upprättats kan man släppa varandras händer. När man går tillväga på detta sätt får spiritisten tillgodoräkna sig hälften av åhörarnas PSY när han ska övervinna andens PSYx3. Åhörarna kan sedan tala med anden ända tills varaktigheten löper ut, då anden återvänder till sitt hemplan och spiritistens själ vaknar.

## 16 Fördrivning (R)

Sp
Sx2 rutor
Permanent

Med hjälp av denna ritual kan magikern fördriva ett spöke, en lyktgubbe eller en annan ande. Det krävs en effektgrad för varje helt femtal PSY hos den odöde. Magikern måste dansa runt den plats där anden håller till. Medan han utför ritualen är han immun mot skräckattacker och liknande mentala anfall. När ritualen fullbordas ska magikern försöka förhäxa den odöde. Om detta lyckas fördrivs den odöde från världen för evigt. Om försöket däremot misslyckas måste magikern omedelbart slå en gång på Skräcktabellen. Denna besvärjelse är en slags exorcism.

## 16 Restitution (R)

Sp
Beröring
Permanent

Varje effektgrad återställer en grundegenskapspoäng som har förlorats permanent genom en attack av en ande eller en gast. Om rollpersonen har förlorat en eller flera poäng väljer spiritisten ut vilken eller vilka som ska återställas.

## 17 Själavandring

Sp
Personlig
S/4 minuter

Spiritisten försätter sig i trans, varefter hans själ lämnar kroppen som en diffus astralskepnad. Man kan se astralkroppen, men den har +5 på CL för Kamouflage och Gömma sig, eftersom den är så pass otydlig. Astralkroppen räknas som en ande och kan röra sig genom alla former av materia och behöver inte andas. Den kan inte påverka några materiella föremål och kan inte heller kasta några besvärjelser. Astralkroppen kan inte skadas, men den kan fördrivas med SKINGRA och förhäxas av besvärjelser som påverkar andar.

När varaktigheten tar slut teleporteras astralkroppen omedelbart tillbaka till magikerns kropp. Om magikerns kropp skadas upphör genast besvärjelsen att fungera och astralkroppen återvänder.

## 18 Själatransfusion

Sp
Beröring
S/4 dygn

Magikern kan flytta en intelligent varelses själ från dess kropp till en annan intelligent varelses kropp. Den sistnämnda kroppen måste sakna själ, t.ex. genom att döden inträdde inom de senaste tio minuterna eller genom SJÄLAFÄLLA, och dess huvud måste vara oskadat.

Själen tar med sin INT, PSY, KAR och alla sina färdigheter till den nya kroppen och får den nya kroppens STY, STO, SMI och FYS.

När besvärjelsens varaktighet löper ut återvänder själen till sin ursprungliga kropp. Om den inte har någon kropp att återvända till blir den ett spöke.

Om den själ som som äger den lånade kroppen återvänder medan kroppen är under den främmande själens kontroll, t.ex. därför att den SJÄLAFÄLLA som höll själen fången upphör, omvandlas den ursprunglige ägarens själ till ett spöke.

## 19 Andebindning

Sp
S/2 rutor
S/4 timmar

Om en spritist möter en odöd ande eller gast av något slag kan han försöka förhäxa och binda den odöde till ett föremål. Under varaktigheten kontrolleras sedan den odödes speciella förmågor av spiritisten. Om ett SIGILL placeras på föremålet förlängs varaktigheten tills SIGILLet bryts. Om PERMANENS placeras på SIGILLet blir den odöde för evigt bunden till föremålet.

Om spiritisten fumlar med ANDEBINDNINGen får en odöd ande en möjlighet att besätta spiritistens kropp. För att lyckas ska anden övervinna spiritistens PSY med sin egen. Om den är framgångsrik kan den utnyttja spiritistens kropp under besvärjelsens varaktighet. En gast kan inte göra så.

*Exempel: Om en spiritist binder ett spöke i sin trästav kan han därmed utnyttja spökets förmåga att skräckslå så ofta han önskar under besvärjelsens varaktighet.*

## 19 Själafälla

Sp
Sx2 rutor
S/4 veckor

Med denna besvärjelse kan magikern försöka binda en intelligent persons själ i en ädelsten. Ädelstenen måste vara en diamant, rubin, smaragd eller topas, och väga minst 0,2 gram (1 carat). Vidare måste magikern känna personens namn.

Om ädelstenen skulle krossas under varaktigheten kan själen fly och återvända till sin kropp.

Om stenen förses med PERMANENS och SIGILL fängslas själen tills stenen krossas.

Om magikern misslyckas med besvärjelsen när han ska kasta den smulas ädelstenen samman till stoft.

En fånglad persons kropp fortsätter att leva, men den är i koma och kan inte klara sig själv. Andra personer måste ta den och se till att den inte kommer till skada. Om kroppen skulle dö medan själen är fängslad, befrias själen omedelbart och beger sig till Dödsriket eller, om det är en älvfolkssjäl, söker upp sin nästa kropp.

## 20 Själaförvittring

Sp
Beröring
Permanent
Denna besvärjelse kan riktas mot alla varelser som har PSY. Besvärjelsen angriper och försvagar offrets psyke. Spelmässigt visas detta genom att offret permanent förlorar 1T3+E poäng PSY. När PSY når noll inträder döden.

## 25 Voodookontroll (R)

Sp
Speciell
S/4 dygn

Till denna besvärjelse behöver magikern en vaxdocka som föreställer offret. Vid dockan fästs något som tillhör offret, pre-

cis som vid en vanlig voodooritual.

Om VOODOOKONTROLLen lyckas står offret under magikerns fullständiga kontroll. Denna kontroll eliminerar inte offrets tankeförmåga, utan dess fria vilja. Magikern kan istället styra den kontrollerade genom telepati och få denne att göra allt han normalt kan klara av, inklusive att kasta besvärjelser. Magikern kan emellertid inte förmå den kontrollerade att begå självmord eller att utföra handlingar som är uppenbart skadliga för den kontrollerade.

Räckvidden är tio meter för E1, 100 meter för E2, 1000 meter för E3, osv. Om offret kommer utanför räckvidden stannar det och blir helt passivt tills magikern kommer inom räckvidden igen.

Kontrollen bryts omedelbart om voodoodockan förstörs.

## 27 Spökdråp

Sp
Beröring
Omedelbar

Om denna besvärjelse kastas på en intelligent varelse inom en minut från det att den dött och då lyckas förhäxa varelsen, tvingas dess själ att stanna kvar på dödsplatsen och hemsöka den som ett spöke. Besvärjelsen måste innehålla ett villkor som kan uppfyllas av en levande varelse av samma slag som spöket. Om detta uppfylls får spöket dö och lämna världen.

# Stavmagi

## 1 Tändare (K)

St
Beröring
Sx5 minuter

En kraftig låga tänds vid stavänden. Behandla den som en fackeleld.

## 2 Stavrep

St
Beröring
Konc

Staven förvandlas till ett rep av önskad längd (maximalt stavens dubbla längd x effektgraden), och förblir i repform sålänge magikern håller i det och koncentrerar sig. Hugger någon av repet, sätter eld på det eller dylikt, förvandlas det omedelbart till stav igen i magikerns hand.

## 4 Sfär

St
Personlig
Konc

Om stavmagikern är beredd på att bli anfallen kan han börja snurra staven omkring sig vilket ger upphov till en skyddande sfär sålänge han utför rörelsen. Effekten blir att besvärjelser som slungas mot SFÄREN måste övervinna dess effektgrad på motståndstabellen för att ha någon effekt. Inkommande projektiler får –3 på att träffa per effektgrad. Ett närstridsvapen per effektgrad pareras som om stavmagikern utförde normal parering med sin stav.

## 5 Förlamning (K)

St
Beröring
Sx1 SR

Stavmagikern vidrör en person med sin stav och om han lyckas förlamas denne så att han inte kan röra sig.

## 5 Stavorm (K)

St
Särskild
Sx2 SR

Staven kastas upp till magikerns STY meter från stavmagikern och förvandlas till en orm som är lika stor som staven. Ormen får följande egenskaper beroende på effektgraden (E): Förflyttning (L) = Ex4; CL hugg = Ex3; skada = 1T3 + E; giftstyrka= Ex3, abs = E. Giftet har bara chans att verka om ett hugg träffar. När ormen tar mer än Ex2 KP i skada kräler den tillbaka till magikern med dubbel hastighet och återgår till stavform. Skulle den ta mer än Ex5 KP i skada förvandlas den omedelbart till stav igen och ligger still. Magikern tar därvid 2T6 KP i skada.

## 6 Förstärka (K)

St
Beröring
Konc

Genom att sätta staven mot ett föremål (ej en levande varelse, däremot t ex en växt) fördubblar stavmagikern dess KP, BEP, STY, svårighetsgrad eller motsvarande sålänge han koncentrerar sig. Exempel på när denna besvärjelse kan användas är när stavmagikern sitter uppflugen i ett träd som hans fiender försöker hugga ned, eller när han står bakom en dörr som hans fiender försöker slå in.

## 6 Spindelväv

St
Sx1 rutor
Sx1 minuter

Från staven kastas en onaturligt tjock och klibbig spindelväv ut åt det håll stavmagikern vill. Den är konformad, lika lång som räckvidden och lika bred på varje givet ställe som avståndet till magikern. Fem meter från magikern är den alltså fem meter bred, sju meter från magikern sju

meter bred, o.s.v. Alla som hamnar i denna väv måste övervinna 14 + effektgraden med sin STY på motståndstabellen eller sitta fast. De förhäxade får ett nytt slag varje minut som besvärjelsen varar.

## 6 Stavflykt (K)

St
Sx10 rutor
Omedelbar

Stavmagikern kan få sin stav att återvända till honom. Om stavens flyktväg är begränsad av fysiska hinder kan stavmagikern försöka kasta en SPLITTRA via staven. Denna andra besvärjelse är svårare att utföra ju längre bort staven befinner sig (–1 CL per 10 m). PSY-poängen som krävs för denna (dessa) besvärjelser dras från stavmagikern själv.

## 6 Stavprojektil (K)

St
Sx1 rutor
Omedelbar

Staven sänds iväg mot ett mål inom räckvidden. När staven träffar utlöses en SPLITTRA eller FÖRINTELSE (om magikern behärskar dessa), beroende på om målet är oorganiskt eller organiskt. Behärskar magikern inte någon av dessa två besvärjelser gör staven 1T6 i skada per effektgrad. Staven återvänder automatiskt till stavmagikern.

## 7 Ljusblixt (K)

St
Sx2 rutor
Omedelbar

Stavmagikern får staven att blixtra till. Alla som har ögonen öppna (utom besvärjaren) inom räckvidden måste slå under sin PSY eller bli bländade under 1T4 + effektgraden SR. Bländningen ger –10 CL på att träffa och halverar förflyttningen.

## 8 Blixtnedslag (F)

St
Sx2 rutor
Omedelbar

En blixt slår ner där stavmagikern önskar, som ger 1T6 KP skada per effektgrad på allt inom en ruta från nedslaget. Stavmagikern måste befinna sig utomhus för att kunna lägga besvärjelsen.

## 10 Åskknall (F, K)

St
Personlig
Omedelbar
Stavmagikern åstadkommer en plötslig och omskakande knall som om en blixt hade slagit ned i honom. Stavmagikern och de som befinner sig högst två rutor bort från honom är immuna mot smällen, men varelser upp till tio rutor bort tar 2T6 poäng i skada.

## 11 Stavklyvning (K)

St
S/2 rutor
Omedelbar

Denna besvärjelse används för att klyva (och oåterkalleligen förstöra) en stav inom räckvidden (även stavmagikerns egen). Framgången avgörs genom att sätta den aktive besvärjarens stavs PSYmot den angripna stavens PSY på motståndstabellen. Varje effektgrad utöver den första ökar CL med 5%. Exempelvis skulle en STAVKLYVNING E2 kastad mot den egna staven ha 55% chans att lyckas. Denna besvärjelse används högst sporadiskt av stavmagiker mot varandra, och anledningen till det är att magikern tvingas slå en gång på snedtändningstabellen om han misslyckas; två gånger om han fumlar.

## 12 Avväpna (F, K)

St
Sx2 rutor
Omedelbar
Stöter stavmagikern staven i marken med denna besvärjelse attraherar staven fem metallvapen per effektgrad (stavmagikern väljer själv vilka) till sig, ungefär som om staven hade varit magnetisk. Vapnen får ett motståndsslag på sin BEPx4 mot stavmagikerns skicklighetsvärde.

## 13 Blodregn

St
Sx50 rutor
1 minut

Genom att stöta sin stav i marken skapar stavmagikern ett regn av blod i ett kvadratiskt område med en sida av tre rutor per effektgrad. Alla varelser som står i detta område måste övervinna 15+effektgraden med sin PSY på motståndstabellen eller tvingas slå på skräcktabellen.

## 13 Splittring (K)

St
Beröring
Omedelbar

Genom att stöta staven mot ett föremål eller t ex i en bro kan han få detta/denna att splittras. Föremålets STO kan vara maximalt effektgraden x effektgraden x 3. En SPLITTRING E4 kan alltså splittra föremål med STO 48 (4x4x3). Magiska föremål kan inte splittras på detta sätt.

## 14 Eldvirvel (F)

St
Sx2 rutor
Sx1 SR

Stavmagikern orsakar en eldvirvel som ger en KP skada per SR på allt inom en cirkel med radien tre m när han lägger

denna besvärjelse. Allt lätt brännbart inom effektarean förbränns (ex papper).

## 16 Vattendelning

St
Sx10 rutor
Sx10 minuter

Stavmagikern slår sin stav i en vattenmassa och får den att klyvas i två delar. Effektgraden (E) avgör hur mäktig besvärjelsen är. Vattenmassan (floden, sjön) som delas kan vara ExExE m bred på den ledd som den skall delas på, ExE m djup, och vägen över botten som uppstår blir ExE/2 m bred. En VATTENDELNING E3 kan alltså skapa en 4,5 meter bred passage genom ett vattendrag som är 27 meter brett och 9 meter djupt. Stavmagikern kan få besvärjelsen att upphöra närhelst han vill, och den upphör automatiskt om han dör.

## 18 Förintelse (F, K)

St
Beröring
Omedelbar

Stavmagikern får en varelse eller växt att förstöras genom att den omedelbart torkar ut. Besvärjelsen förtorkar fyra poäng STO per effektgrad. Om effektgraden bara delvis torkar ut den förhäxade får denne lika många KP i skada som STO som torkar ut.

## 22 Jordbävning (F)

St
Sx5 rutor
Omedelbar

Stavmagikern stöter staven i marken och orsakar ett mindre skalv med sig själv som centrum och räckvidden som radie. Levande varelser måste slå under sin SMI för att inte falla omkull och ta 1T4+effektgraden KP i skada.

Träd och små träbyggnader löper 20% risk per effektgrad att rasa, medelstora träbyggnader samt mindre stenbyggnader löper 10% risk per effektgrad att rasa och stora träbyggnader samt medelstora stenbyggnader löper 5% risk per effektgrad att rasa.

Läggs besvärjelsen under jorden är rasrisken 15% per effektgrad (slå 1T100). En liten byggnad motsvarar hydda/uthus/vakttorn, medelstor är vanligt bostadshus/befäst torn och stor motsvarar trevånings stadshus eller litet jaktslott. Övriga effekter och gränsdragningar för vad som skakar sönder i ett större slott är helt upp till SL.

# Symbolism

## Minimagi

### Bläckfinger

Bläck rinner fram från under magikerns nagel på valfritt finger (vanligtvis höger pekfinger). Han kan då använda sitt finger som en penna. Besvärjelsen verkar i en timme och drar ett PSY-poäng. Till skillnad från vanligt bläck torkar det nästan ögonblickligen när det lämnar fingret. (Det går alltså inte att använda den här minibesvärjelsen för att utvinna bläck.)

Vissa symbolister tycker att detta är så praktiskt att de klipper höger pekfingernagel så att en lämplig skrivudd skapas.

### Kritfinger

Magikern kan använda valfritt finger som krita. Besvärjelsen varar i en timme.

### Rena

Det perfekta fläckborttagningsmedlet. Tar bort bläck eller annan flytande substans som spillts över papper eller tyg. Fläcken får inte vara större än en dm$^2$ och mängden substans får inte vara mer än en centiliter.

### Sudda

Tar bort förargliga felskrifter och lämnar papperet eller tyget i ursprungligt skick. Fungerar som rena men används för att ta bort skrift, inte fläckar. Det går inte att sudda om man skriver eller ritar genom att "ta bort", det vill säga ristar eller etsar.

## 3 Osäkerhet

S

De som ser symbolen blir osäkra och tvivlar på sina färdigheter. Alla deras CL minskar med ett per effektgrad.

## 4 Stopp

S

Offer som rör sig mot symbolisten måste stanna och kan inte komma närmare symbolen.

## 5 Lockelse

S

Symbolen verkar mystiskt attraktiv och offren vandrar mot den för att kunna studera den närmare. Symbolen tar inte bort självbevarelsedriften. En varelse utsätter sig inte för en uppenbar fara och den försvarar sig normalt om den blir anfallen. Besvärjelsen är däremot utmärkt för att locka varelser in i dolda fällor.

## 6 Fred

S

De som drabbas av symbolen glömmer genast alla våldsamma tankar. Slår någon på en påverkad varelse upphör effekten för denna.

## 7 Paralysering

S

De intelligenta varelser som ser den här symbolen blir helt paralyserade och kan inte röra sig under varaktigheten. Paralyseringen bryts om varelsen utsätts för fysiskt våld.

## 8 Fjärrskrift (K)

S

Sx1 km

Konc

Detta är en vanlig besvärjelse. Med dess hjälp kan symbolisten teckna ned ett budskap på en plats och låta det samtidigt uppenbaras på en annan plats inom räckvidden. Symbolisten måste teckna budskapet på ett sådant sätt att det är läsbart, till exempel genom att skriva på pergament eller rita i sand. Samtidigt med detta kastar han besvärjelsen och skrivtecknen som utgör budskapet uppenbaras i luften, formade av ljus, samtidigt som de nedtecknas av symbolisten. Varje SR som besvärjelsen används kostar den en PSY per effektgrad. Han kan nedteckna fem bokstäver eller ett ideogram (en enkel teckning eller ett kinesiskt skrivtecken/hieroglyf) per SR. När besvärjelsen upphör försvinner ljustecknen men den normala skriften hos symbolisten består. Man kan inte överföra symboler på detta sätt.

## 10 Kraft

S

KRAFTsymbolen har särskilda egenskaper. Den fungerar som ett batteri laddat med PSY för en annan symbol, och kan aktivera den utan att symbolisten behöver göra något. En KRAFTsymbol innehåller lika många poäng PSY som sin effektgrad. När symbolisten tecknar symbolen skriver han in villkoret för att den ska aktiveras. Villkoret måste vara exakt definierat, och vara grundat på fysiska händelser. Händelsen måste också inträffa inom synhåll från KRAFTsymbolen.

**Exempel på tillåtna villkor:**

- En levande varelse med minst STO 3 kommer in i rummet där symbolen finns.
- En levande varelse använder magi inom tio rutor från symbolen.

**Exempel på otillåtna villkor:**

- En varelse med fientliga avsikter kommer inom tio rutor från symbolen (fientliga avsikter är inte någon fysisk händelse).

KRAFTsymbolen kopplas sedan till en annan symbol. När KRAFTsymbolens aktiveringsvillkor inträffar flödar dess energi över till den andra symbolen och aktiverar den på sedvanligt sätt. KRAFTsymbolen är sedan urladdad och kan inte återanvändas. Man kan koppla hur många KRAFTsymboler som helst till en annan symbol. Sådana KRAFTsymboler måste ha olika aktiveringsvillkor. Räckvidd är oväsentlig för KRAFTsymbolen, men den måste vara sammanskriven med den symbol den ska aktivera.

## 11 Blindhet

S

De offer som drabbas av symbolen förlorar fullständigt synförmågan.

## 11 Sanning

S

Denna symbol tvingar de varelser som ser den och blir förhäxade att svara sanningsenligt på alla frågor som andra ställer under varaktigheten. Symbolen undertrycker inte på något sätt varelsens tankeförmåga. Det innebär alltså att även om varelsen är tvungen att tala sanning kan han med intelligenta ordlekar och knep förvrida sanningen utan att för den skull ljuga.

## 12 Epilepsi

S

De offer som drabbas faller medvetslösa till marken. Deras kroppar skakar av kramper och konvulsioner. Besvärjelsen förorsakar inga skador.

## 12 Karismasymbol

S

Spec

Detta är en ganska speciell symbolistbesvärjelse. Symbolen måste tillverkas i någon metall som magi fungerar i (t ex mithril), i ben, trä eller i sten. Den måste dessutom bäras som ett synligt smycke, t ex ett halsband, pannsmycke eller diadem. När symbolisten har smycket på sig ökar hans KAR med åtta poäng. Besvärjelsen har permanent varaktighet så länge magikern bär symbolen på sig, men så snart han eller någon annan tar den av honom bryts besvärjelsen och kan inte återupptas med just den symbolen. För att symbolen ska fungera enligt önskemål måste den bäras fullt synlig. Symbolen har ingen verkan mot andra symbolister eller varelser som känner till symbolen och dess effekter. Om smycket på något sätt skulle förstöras medan magikern bär det förlorar det också sin kraft.

## 12 Läka

S

Omedelbar

Alla sorters varelser som ser denna symbol återfår en KP per effektgrad.

## 12 Vägvisare

S

Omedelbar

Symbolisten kan leda in de som drabbas i den gång, genom den dörr, etc, som han vill. Om symbolisten lagt besvärjelsen i syfte att leda en person på fel väg och denne använder RÄTT VÄG måste VÄGVISAREns grad övervinna RÄTT VÄG på motståndstabellen. Symbolen kan tecknas på både väggar och golv. Till skillnad från LOCKELSE rör sig inte offren mot själva symbolen, vilket gör att den kan placeras så att den i första hand syns.

## 13 Försvar

S

Omedelbar

Symbolen sänder ut en sorts osynliga kraftiga stötar, chockvågor, som ger de varelser som ser den 1T3 poäng per effektgrad i skador (dras från totala KP).

## 13 Glömska

S

Omedelbar

Offren förlorar minnet för ExE timmar bakåt i tiden. Man glömmer allt som har skett och allt man har lärt sig under denna period. Minnesförlusten är permanent.

## 13 Vänskap

S

Symbolen får de förhäxade att bli vänskapligt inställda mot symbolisten.

## 13 Ärlighet

S

De som drabbas av symbolen blir genast ärliga gentemot symbolisten. De kan inte ljuga men är heller inte tvungna att tala. Det är bara mot symbolisten som ärligheten är riktad, mot övriga kan offret ljuga obehindrat även när de är inom räckvidden.

## 14 Blockera teleportering

S

Denna symbol kallas på symbolistslang för TELEBLOCK. Symbolisten tecknar symbolen på en byggnad, ett ihåligt träd med någon slags "dörr" (det räcker med ett skynke) eller annan sluten företeelse. Den förhindrar sedan att någon använder besvärjelsen TELEPORTERA för att ta sig in. Den som ska TELEPORTERAs står kvar på sin utgångsplats, medan magikern som kastade besvärjelsen förlorar PSY-poäng som vanligt.

Det krävs en effektgrad per 1.000 kubikmeter volym hos det skyddade föremålet.

## 14 Elementarskydd

S

Omedelbar

Denna symbol kan användas för att avvärja alla former av elementarer. Proceduren skiljer sig något från övriga symboler. Om symbolens effektgrad lyckas övervinna elementarens effektgrad på motståndstabellen återsänds elementaren till sitt hemplan.

## 14 Stridsmod

S

Denna symbol stärker modet hos de som ser den och som precis är på väg att gå i strid. Detta innebär att de inte behöver göra några som helst stridsmoralslag och de får dessutom +1 i CL på stridsfärdigheter på grund av sitt stärkta självförtroende. Symbolen tecknas för det mesta på insidan av sköldar där bara kämpen själv kan se den.

## 15 Fruktan

S

Symbolen får offren att slå på skräcktabellen. Ett offer måste slå ett slag per effektgrad, men endast det högsta slaget har verkan.

## 15 Hypnos

S

De som drabbas faller genast i trans. Offren svarar på frågor eller gör det de blir tillsagda att göra så gott de kan. De gör däremot inget som deras psyke sätter sig emot, till exempel:

- skadar sig själv,
- en präst skymfar inte sin gud,
- anfaller och dödar någon man känner väl.

## 15 Plåga

S

De som ser symbolen drabbas genast av våldsamma smärtor som gör det omöjligt att utföra några handlingar. Offren ligger bara och vrider sig. Smärtan ger ingen skada när varaktigheten är över.

## 18 Andeskydd

S

Omedelbar

Denna symbol används för att skicka tillbaka andar och gastar till sina hemplan. Om en gast eller ande av något slag ser symbolen måste symbolens effektgrad övervinna gastens eller andens PSY-grupp på motståndstabellen. Om detta lyckas försvinner anden/gasten.

## 19 Animera stenstaty

S

Beröring

Sx2 SR (spec)

Symbolisten kan skapa en tjänare ur vanlig sten med hjälp av en ANIMERA STEN-

STATYsymbol, KRAFTsymbol samt lite skicklighet i Stenskulptering (B2+).

Varje effektgrad kan aktivera 5 STO-poäng hos en stenskulptur. När man vill att stenstatyn ska aktiveras kan den vara igång högst Sx2 SR medan den kan stå inaktiv hur länge som helst.

I KRAFTsymbolen ska magikern skriva in vilket/vilka villkor som ska uppfyllas för att statyn ska aktiveras. Under den tid som statyn är aktiverad förbrukar den ett PSY varje SR. Dessa poäng dras i första hand från KRAFTsymbolen, i andra hand från statyns PSY och i sista hand från magikern.

Ingen av dessa PSY-källor kan dock sänkas lägre än ett PSY. Om detta har inträffat med alla källor upphör statyn att fungera. Är magikern död fortsätter statyn att fungera så länge övriga källor har PSY-poäng kvar. PSY-överföringen kan i vanliga fall ske över hur stora avstånd som helst, men inte över två skilda universum.

Magikern känner när statyn aktiveras, när den blir inaktiv och när den blir förstörd. Han kan när som helst deaktivera statyn, men då stängs den av för alltid och faller sönder i sandkorn.

Rutinerade symbolister brukar därför placera en LADDNING på stenstatyn. Om man gör det dras PSY-kostnaden därifrån allra först.

STY 4 per effektgrad
STO 5 per effektgrad
FYS 7 per effektgrad
SMI 2 per effektgrad
INT 2
PSY ANIMERA STENSTATYns E + KRAFT symbolens E
KP STO+FYS/2

Förflyttning: L8
Naturligt skydd: 1 p skydd per effektgrad
Naturliga vapen: enligt konstruktion

# 19 Stridslust

S

De som drabbas av symbolen uppfylls av våldsamma och krigiska tankar, och går omedelbart till angrepp mot närmaste varelse. En förhäxad varelse fortsätter att slåss så länge den kan finna levande motståndare eller tills symbolens effekt upphör.

# 20 Väktare

S

Denna symbol är ett slags inbrottslarm. Symbolisten bygger upp en modell i skala 1:100 av den byggnad som det gäller och dess omgivningar. Modellen är den magiska symbolen. Den placeras inuti byggnaden och står då i magisk förbindelse med den.

Väktare fungerar på ett annat sätt än vanliga symboler. Den innehåller sin egen KRAFTsymbol, som sålunda inte behöver tecknas separat. När symbolisten bygger modellen bestämmer han under vilka villkor (ett per effektgrad) VÄKTAREn kommer att aktiveras. Villkoren måste vara exakt definierade och grundas på fysiska händelser. Dessa händelser måste inträffa inom 20 meter från byggnaden.

**Exempel på tillåtna villkor:**

- En osynlig varelse kommer inom 20 meter från byggnaden.
- En levande varelse som utstrålar magi kommer inom 20 meter från byggnaden.
- En främling kommer inom 20 meter från byggnaden.

(Detta kräver att man definienerar vilka som inte är främlingar.)

**Exempel på otillåtet villkor:**

- En varelse med fientliga avsikter kommer inom 20 meter från byggnaden. (Fientliga avsikter är inte en fysisk händelse.)

Genom välformulerade definitioner kan man gå runt sådana besvärjelser som HJÄRNBLANK och SINNESMASK. Dessa maskerar ju bara sinnet, inte kroppen.

När så symbolen aktiveras ger den ifrån sig en kort ljudsignal, samtidigt som en lysande punkt tänds på den plats på modellen som motsvarar den plats i byggnaden där villkoret utlöstes. Den lysande punkten följer sedan det utlösande tinget så länge det är inom 20 meter från byggnaden. Om modellen är försedd med löstagbara tak- och väggsektioner eller är gjord av glas kan man alltså följa inkräktarens väg genom byggnaden utan alltför stora problem. När väl inkräktaren har lämnat räckvidden upphör symbolen att fungera.

Många magiker har gjort VÄKTARE försedda med PERMANENS och NEXUS för att bevaka sina boningar. Dessa är extra svåra att besegra eftersom de inte deaktiveras efter en användning. En annan lösning är att låta tillverka flera VÄKTARE och förvara alla utom den som används utanför byggnaden. Endast en VÄKTARE kan fungera i en byggnad vid en given tidpunkt.

# Index till Formelboken

Det här indexet består av två delar, första delen innehåller alla besvärjelser inom respektive skola i skolvärdesordning, andra delen listar samtliga besvärjelser i bokstavsordning. Varje skola inleds med eventuella minimagiformler. För överskådlighetens skull har vi avstått från att skriva besvärjelsenamnen i versaler i indexet.

## Förkortningar


Allmänna besvärjelser ... Al
Animism ... A
Demonologi ... D
Drakmagi ... Dr
Elementarmagi ... E
Harmonism ... H
Häxkonster ... Hk
Illusionism ... I
Krigsmagi ... K
Nekromanti ... N
Mentalism ... M
Röstmagi ... R
Spiritism ... Sp
Stavmagi ... St
Symbolism ... S
Fysisk besvärjelse ... (F)
Ritual ... (R)
Kvick besvärjelse ... (K)
Häxbrygd ... (B)


## Allmänna besvärjelser


Ljusspel ... 1
Bläddra ... 1
Knäppa ... 1
Tryckvåg ... 1
Kyla/Värme ... 1
Minilyft ... 1
Putsa/Smutsa ... 1
Vindpust ... 1
Smaksätt ... 1
Vissling ... 1
Väldoft ... 1
Öppna/Stänga ... 1
6 ... Antimagi ... 1
6 ... Skingra ... 1
6 ... Varseblivning ... 2
9 ... Beskyddare ... 2
14 ... Föryngra (R) ... 2
14 ... Laddning (R) ... 3
16 ... Avläsa magi (R) ... 3
16 ... Transfer (R) ... 2
17 ... Livsförlängning (R) ... 2
17 ... Sigill ... 3
17 ... Skingringsritual (R) ... 4
17 ... Tidsinställning ... 4
19 ... Formelförbannelse (R) ... 3
19 ... Permanens (R) ... 4
20 ... Nexus (R) ... 4


## Animism


Bevara ... 4
Identifiera ... 4
Lugna ... 4
Natura ... 4
1 ... Finna vatten ... 4
2 ... Tillkalla varelse ... 11
2 ... Träeld (F, K) ... 4
3 ... Gräsmat ... 4
3 ... Rena ... 5
4 ... Impregnera (F) ... 5
4 ... Spårlös ... 5
5 ... Rikta brevduva ... 5
5 ... Tala med varelse ... 11
5 ... Växtkunskap ... 5
6 ... Minska ... 5
6 ... Nedkalla åskvigg (F) ... 5
6 ... Stigfinnare ... 5
6 ... Vindpil (F) ... 5
6 ... Öka ... 6
6 ... Örtrankor (F) ... 6
7 ... Kamouflage ... 6
7 ... Repväx (F) ... 6
8 ... Väderförutsägelse ... 6
10 ... Kontrollera varelse ... 10
10 ... Sannform ... 6
11 ... Kroppsvärme ... 6
11 ... Vindkontroll ... 6
12 ... Förändra ... 7
12 ... Hela ... 7
12 ... Känna fiendskap ... 7
13 ... Naturens röst ... 7
13 ... Regnkontroll ... 7
15 ... Dimma ... 7
15 ... Neutralisera gift (F) ... 8
15 ... Skogens sällhet ... 8
16 ... Bota fobi (R) ... 8
16 ... Fördrivning (R) ... 8
17 ... Befria själ (R) ... 8
17 ... Skogssjälens rus (F) ... 8
17 ... Snabbväx ... 9
18 ... Besätta ryggradsdjur ... 9
18 ... Bota varulv ... 9
18 ... Häva förstening ... 9
19 ... Trädförbannelse ... 9
19 ... Väderkontroll (R) ... 10
20 ... Duomorf (R) ... 10
20 ... Kurera sjukdom (R) ... 10
20 ... Regenerera (R) ... 10
22 ... Livskraftens förbannelse ... 10


## Demonologi


Svordom ... 12
Demonette ... 12
Oordning ... 12
7 ... Frammana demontjänare ... 12
9 ... Frammana demonhäst ... 12
11 ... Gollog (R) ... 13
11 ... Varsebli demon ... 12
12 ... Kontrollera demon (R) ... 12
13 ... Skicka bort elementar ... 13
13 ... Syreb (R) ... 14
14 ... Dimensionsvandring (R) ... 13
14 ... Fängsla demon (R) ... 13
15 ... Ballouq (R) ... 14
15 ... Skicka bort demon (R) ... 13
16 ... Nimum (R) ... 15
24 ... Frammana dödsriddare (R) ... 13
27 ... Frammana gast (R) ... 13
– ... Frammana demon (R) ... 12


## Drakmagi


6 ... Paralysering ... 17
8 ... Syn ... 17
9 ... Telepatisk påverkan ... 16
10 ... Sannhörsel ... 17
10 ... Sannsyn ... 17
12 ... Minne ... 17
12 ... Telepatisk sondering ... 16
13 ... Namnlös fasa ... 16
13 ... Terror ... 17
15 ... Massiv sensorisk överbel ... 16
19 ... Astral kropp ... 17
19 ... Telepatisk illusion ... 17
– ... Tala med död ... 17


## Elementarmagi


Kalla kårar ... 18
2 ... Ljus (F) ... 18
2 ... Låga (F, K) ... 18
3 ... Försegla (F) ... 18
3 ... Kyla (F) ... 18
3 ... Ljushand (F) ... 18
3 ... Mörker (F) ... 18
3 ... Sköld (F, K) ... 18
3 ... Stenvägg (F) ... 18
3 ... Värme (F) ... 19
4 ... Flammande hand (F) ... 19
4 ... Kalla handen (F, K) ... 19
4 ... Luftstråle (F, K) ... 19
4 ... Rost (F, K) ... 19
5 ... Vattenstråle (F, K) ... 19
6 ... Blixt (F, K) ... 19
6 ... Bländskydd ... 19
6 ... Dela vattensamling ... 19
6 ... Eld (F) ... 19
6 ... Elementarmantel ... 20
6 ... Energistråle (F) ... 20
6 ... Frost (F) ... 20
6 ... Förbanna vapen ... 20
6 ... Förstärka ... 20
6 ... Förtrolla vapen ... 20
6 ... Knäcka (F, K) ... 21
6 ... Störtvind ... 21
6 ... Öppna (F) ... 21
7 ... Forma föremål (F) ... 21
7 ... Viggfångare (F) ... 21
8 ... Identifikation ... 21
8 ... Virvelsköld (F) ... 21
9 ... Frammana elementar (F) ... 22
10 ... Astralvapen (F) ... 24
10 ... Bro (F) ... 24
10 ... Eldväg ... 24
10 ... Jordväg ... 24
10 ... Krypande mörker ... 24

10...Köldväg...25
10...Luftväg...25
10...Mörkerväg...25
10...Vattenväg...25
10...Återfinna...25
11...Explosion (F, K)...25
11...Forma eld...25
12...Bländning (F, K)...25
12...Jätteväg (F, K)...25
13...Ljusväg...26
18...Häva förstening (F, R)...26
18...Jordstöt (F)...26
18...Upplösning (F)...26
19...Förstena (F)...26

## Harmonism

Följeflöjt...27
Röstförvrängning...27
Stämma...27
Takt...27
1...Tvivel...27
3...Bedövning...27
3...Dans...27
3...Frid...27
4...Glädje...27
4...Reptrick (F)...27
5...Paralyserad...27
5...Skrän (K)...27
5...Söva...28
6...Flygförmåga (K)...28
6...Lyft...28
6...Mod...28
7...Fruktan...28
7...Förälskelse...28
7...Sammetsröst...28
7...Självläkning...28
8...Dansande vapen...28
8...Obemärkt...28
8...Vila...29
9...Följe...29
9...Raseri...29
9...Splittra (F, K)...29
9...Överrösta...29
10...Karismamusik...29
10...Massdans...29
10...Massglädje...29
10...Salamiras betvingare...29
10...Sammanfoga...30
11...Kamplust...30
12...Helande musik...30
12...Massfrid...30
13...Hetta...30
13...Massmod...30
14...Sann form...30
15...Massfruktan...30
15...Massfölje...31
15...Massraseri...31
16...Botande musik...31
16...Stiltje (F)...31
17...Själatröst...31
18...Häva förstening (R)...31
18...Regenererande musik...31
20...Elementarväg...31
24...Rasera (R)...32

## Häxkonster

1...Framkalla vårtor (F, B)...32
1...Ta bort vårtor (B)...32
3...Klåda (B)...32
4...Flykt...32
4...Förhäxad sömn (B)...32
5...Kvastflygning...32
5...Skenpest (B)...32
6...Låna varelse...32
8...Missväxt...33
12...Astralt spår...33
12...Markering (F, R)...33
13...Avskilja (R)...33
13...Glömska (B)...33
14...Smärta (B)...33
14...Åldra (B)...33
15...Grodförvandling (B)...33
15...Orörlighet (B)...34
16...Nedkalla förbannelse (R)...34
17...Övergripning...34
18...Fängsla (R)...35
18...Törnrosasömn (B)...35
22...Hamnskifte (R, F)...35
26...Mardråp...35

## Illusionism

Bild...36
Glimt...36
Individuell distraktion...36
Osynliggöra litet föremål...36
Vag skepnad...36
1...Försköna/förfula...36
1...Knackning (F)...36
1...Sinnesmask...36
2...Distraktion (K)...36
3...Avbild (F)...36
3...Färglöshet (F)...36
3...Illusionsförflyttning...37
3...Kunglig måltid...37
3...Spökröst (F, K)...37
4...Dunkel (F)...37
4...Spökmusik (F, K)...37
5...Röra sig ljudlöst...37
6...Illusionskopia...37
7...Aura...37
9...Förvirra...37
9...Skrik (F, K)...37
10...Utseendeförändring...38
11...Färgskifte...38
11...Förtrollad sömn...38
11...Tystnad (F)...38
12...Falsktal (K)...38
13...Avlyssning...38
16...Illusion (F)...38

## Mentalism

Sjätte sinne...39
Utstrålning...39
1...Orientering...39
1...Språng (K)...39
1...Tillnyktring...39
2...Vattensyn...39
3...Motståndskraft...39
4...Balans...39
4...Halskinn (K)...39
4...Heshet...39
4...Karta...39
4...Larm (F)...39
4...Levitation...40
5...Hjärnblank...40
5...Hörsel...40
5...Känsloläsning...40
5...Långsamhet...40
5...Skarpögd...40
5...Snabbhet...40
6...Fäste...40
6...Lungfilter...40
6...Lyft...40
6...Skydd...41
6...Snubbla (K)...41
6...Tankeöverföring...41
7...Luftandning...41
7...Snabbsömn...41
7...Vaka...41
7...Vattenandning...41
7...Väcka (K)...41
8...Flyga...41
8...Läderhud...41
8...Mörkersyn...41
8...Ögonmått...42
9...Fjällpansarhud...42
9...Osynlighet...42
9...Syn...42
10...Elchock (F, K)...42
10...Järnhud...42
10...Psykometri...42
10...Syraskydd...42
11...Sannhörsel...42
11...Sannsyn...43
11...Tankeläsning...43
12...Inbilla tanke...43
12...Kontrollera person...43
12...Rätt väg...43
12...Skendöd...43
12...Stålslag...43
12...Telepati...43
12...Teleportera...44
13...Jättestark...44
13...Magisk syn...44
13...Minne...44
13...Smidighet...44
14...Orädd...44
14...Telekinesi...44
14...Tillkalla föremål...44
15...Fjärrsyn...44
15...Varsebli person (R, F)...45
16...Bota fobi (R)...45
16...Normalsyn...45
16...Återvändo...45
18...Pyssling...45
19...Återvändo med studs...45
22...Själskraft...45

## Krigsmagi

5...Moralförstärkning...45
8...Demoralisering...45
13...Oordning...45
15...Fanatism...45
18...Fruktan...45

## Nekromanti

Animera död insekt ... 46
Gnisslande gångjärn ... 46
Kalla kårar ... 46
Olustig skepnad ... 46
Spökljus ... 46
Svartnagel ... 46
Ögonvita ... 46
Örfil ... 46
2...Besmutsa ... 46
2...Besudla ... 46
4...Dövhet ... 46
4...Ondblick ... 46
5...Förstumma ... 46
5...Gasmoln (F) ... 46
6...Blindhet ... 47
6...Spindelböld (F) ... 47
7...Paralysering ... 47
8...Chock (K)4 (K) ... 47
8...Fobi ... 47
8...Kontrollera lägre odöd ... 48
9...Rädsla (K) ... 48
10...Ormskott ... 48
11...Klohand ... 48
11...Träorm ... 48
12...Animera död (R) ... 48
12...Sjukdom (F) ... 49
12...Skendöd (K) ... 49
13...Huggtänder ... 49
13...Panik ... 49
13...Sinnesbedövning ... 49
14...Förlama ... 49
14...Förtvina tunga ... 50
14...Giftbett ... 50
14...Smärta ... 50
15...Animera tupilak (R) ... 50
15...Deformera ... 50
15...Stupiditet ... 50
15...Terror ... 50
16...Dödshand (F) ... 50
17...Förtvina extremitet ... 51
17...Kontrollera högre odöd ... 51
18...Epidemi (F, R) ... 51
18...Krypande hand ... 51
18...Livsuttömning ... 51
18...Massa (R) ... 51
18...Voodooritual (R, F) ... 52
19...Spökskepp (F, R) ... 52
20...Förstening ... 52
21...Förruttnelse (F, K) ... 52
22...Frammana dödsriddare (R) ... 52
24...Kraftstöld ... 53
25...Frammana gast (R) ... 53
26...Zombiekopia (R) ... 53
27...Spökdråp ... 53

## Röstmagi

1...Tillkalla (F, K) ... 53
2...Kraftrop (K) ... 53
3...Kartlägga (F, K) ... 53
4...Halt (K) ... 53
4...Röstlyft (F, K) ... 53
6...Bedövad (F, K) ... 53
6...Stridsrop (K) ... 54
6...Tryckvåg (F, K) ... 54
7...Krossa odöd (K) ... 54
8...Signal (F, K) ... 54
9...Kommando (K) ... 54
9...Varningsrop (K) ... 54
10...Röstprojektil (F, K) ... 54
10...Splittra (F, K) ... 54
12...Rädd (K) ... 55
12...Ljudstyrka ... 55
13...Fruktan (K) ... 55
15...Gastskrik (K) ... 55

## Spiritism

1...Andebeskydd ... 55
6...Mental attack (K) ... 55
7...Avläsa PSY-mängd ... 55
9...Mental projektil ... 55
10...Andelokalisering ... 55
10...Andepassagerare ... 56
10...Andeslöja (K) ... 56
10...Levitera ... 56
10...Andelyft ... 56
11...Tala med död ... 56
12...Astralt spår ... 56
12...Andeslag ... 56
12...Poltergeist ... 56
13...Andehelning ... 57
13...Kontrollera andar ... 57
14...Seans (R) ... 57
15...Materialisation (R) ... 57
16...Fördrivning (R) ... 57
16...Restitution (R) ... 58
17...Själavandring ... 58
18...Själatransfusion ... 58
19...Andebindning ... 58
19...Själafälla ... 58
20...Själaförvittring ... 58
25...Voodookontroll (R) ... 58
27...Spökdråp ... 59

## Stavmagi

1...Tändare (K) ... 59
2...Stavrep ... 59
4...Sfär ... 59
5...Förlamning (K) ... 59
5...Stavorm (K) ... 59
6...Förstärka (K) ... 59
6...Spindelväv ... 59
6...Stavflykt (K) ... 60
6...Stavprojektil (K) ... 60
7...Ljusblixt (K) ... 60
8...Blixtnedslag (F) ... 60
10...Åskknall (F, K) ... 60
11...Stavklyvning (K) ... 60
12...Avväpna (F, K) ... 60
13...Blodregn ... 60
13...Splittring (K) ... 60
14...Eldvirvel (F) ... 60
16...Vattendelning ... 61
18...Förintelse (F, K) ... 61
22...Jordbävning (F, K) ... 61

## Symbolism

Bläckfinger ... 61
Kritfinger ... 61
Rena ... 61
Sudda ... 61
3...Osäkerhet ... 61
4...Stopp ... 61
5...Lockelse ... 61
6...Fred ... 61
7...Paralysering ... 62
8...Fjärrskrift (K) ... 62
10...Kraft ... 62
11...Blindhet ... 62
11...Sanning ... 62
12...Epilepsi ... 62
12...Karismasymbol ... 62
12...Läka ... 62
12...Vägvisare ... 63
13...Försvar ... 63
13...Glömska ... 63
13...Vänskap ... 63
13...Ärlighet ... 63
14...Blockera teleportering ... 63
14...Elementarskydd ... 63
14...Stridsmod ... 63
15...Fruktan ... 63
15...Hypnos ... 63
15...Plåga ... 63
18...Andeskydd ... 63
19...Animera stenstaty ... 63
19...Stridslust ... 64
20...Väktare ... 64

| Namn | Skola | Sida |
|---|---|---|
| Animera död insekt | N | 46 |
| Bevara | A | 4 |
| Bild | I | 36 |
| Bläckfinger | S | 61 |
| Bläddra | Al | 1 |
| Demonette | D | 12 |
| Följeflöjt | H | 27 |
| Glimt | I | 36 |
| Gnisslande gångjärn | N | 46 |
| Identifiera | A | 4 |
| Individuell distraktion | I | 36 |
| Kalla kårar | E | 18 |
| Kalla kårar | N | 46 |
| Knäppa | Al | 1 |
| Kritfinger | S | 61 |
| Kyla/Värme | Al | 1 |
| Ljusspel | Al | 1 |
| Lugna | A | 4 |
| Minilyft | Al | 1 |
| Natura | A | 4 |
| Olustig skepnad | N | 46 |
| Oordning | D | 12 |
| Osynliggöra litet föremål | I | 36 |
| Putsa/Smutsa | Al | 1 |
| Rena | S | 61 |
| Röstförvrängning | H | 27 |
| Sjätte sinne | M | 39 |
| Smaksätt | Al | 1 |
| Spökljus | N | 46 |
| Stämma | H | 27 |
| Sudda | S | 61 |
| Svartnagel | N | 46 |
| Svordom | D | 12 |
| Takt | H | 27 |
| Tryckvåg | Al | 1 |
| Utstrålning | M | 39 |
| Vag skepnad | I | 36 |
| Vindpust | Al | 1 |
| Vissling | Al | 1 |
| Väldoft | Al | 1 |
| Ögonvita | N | 46 |
| Öppna/Stänga | Al | 1 |
| Örfil | N | 46 |


# Besvärjelser


| | | |
|---|---|---|
| Andebeskydd | Sp | 55 |
| Andebindning | Sp | 58 |
| Andehelning | Sp | 57 |
| Andelokalisering | Sp | 55 |
| Andelyft | Sp | 56 |
| Andepassagerare | Sp | 56 |
| Andeskydd | S | 63 |
| Andeslag | Sp | 56 |
| Andeslöja (K) | Sp | 56 |
| Animera död (R) | N | 48 |
| Animera stenstaty | S | 63 |
| Animera tupilak (R) | N | 50 |
| Antimagi | Al | 1 |
| Astral kropp | Dr | 17 |
| Astralt spår | Hk | 33 |
| Astralt spår | Sp | 56 |
| Astralvapen (F) | E | 24 |
| Aura | I | 37 |
| Avbild (F) | I | 36 |
| Avlyssning | I | 38 |
| Avläsa magi (R) | Al | 3 |
| Avläsa PSY-mängd | Sp | 55 |
| Avskilja (R) | Hk | 33 |
| Avväpna (F, K) | St | 60 |
| Balans | M | 39 |
| Ballouq (R) | D | 14 |
| Bedövad (F, K) | R | 53 |
| Bedövning | H | 27 |
| Befria själ (R) | A | 8 |
| Beskyddare | Al | 2 |
| Besmutsa | N | 46 |
| Besudla | N | 46 |
| Besätta ryggradsdjur | A | 9 |
| Blindhet | N | 47 |
| Blindhet | S | 62 |
| Blixt (F, K) | E | 19 |
| Blixtnedslag (F) | St | 60 |
| Blockera teleportering | S | 63 |
| Blodregn | St | 60 |
| Bländning (F, K) | E | 25 |
| Bländskydd | E | 19 |
| Bota fobi (R) | A | 8 |
| Bota fobi (R) | M | 45 |
| Bota varulv | A | 9 |
| Botande musik | H | 31 |
| Bro (F) | E | 24 |
| Chock (K) | N | 47 |
| Dans | H | 27 |
| Dansande vapen | H | 28 |
| Deformera | N | 50 |
| Dela vattensamling | E | 19 |
| Demoralisering | K | 45 |
| Dimensionsvandring (R) | D | 13 |
| Dimma | A | 7 |
| Distraktion (K) | I | 36 |
| Dunkel (F) | I | 37 |
| Duomorf (R) | A | 10 |
| Dödshand (F) | N | 50 |
| Dövhet | N | 46 |
| Elchock (F, K) | M | 42 |
| Eld (F) | E | 19 |
| Eldvirvel (F) | St | 60 |
| Eldväg | E | 24 |
| Elementarmantel | E | 20 |
| Elementarskydd | S | 63 |
| Elementarväg | H | 31 |
| Energistråle (F) | E | 20 |
| Epidemi (F, R) | N | 51 |
| Epilepsi | S | 62 |
| Explosion (F, K) | E | 25 |
| Falsktal (K) | I | 38 |
| Fanatism | K | 45 |
| Finna vatten | A | 4 |
| Fjällpansarhud | M | 42 |
| Fjärrskrift (K) | S | 62 |
| Fjärrsyn | M | 44 |
| Flammande hand (F) | E | 19 |
| Flyga | M | 41 |
| Flygförmåga (K) | H | 28 |
| Flykt | Hk | 32 |
| Fobi | N | 47 |
| Forma eld | E | 25 |
| Forma föremål (F) | E | 21 |
| Formelförbannelse (R) | Al | 3 |
| Framkalla vårtor (F, B) | Hk | 32 |
| Frammana demon (R) | D | 12 |
| Frammana demonhäst | D | 12 |
| Frammana demontjänare | D | 12 |
| Frammana dödsriddare (R) | D | 13 |
| Frammana dödsriddare (R) | N | 52 |
| Frammana elementar (F) | E | 22 |
| Frammana gast (R) | D | 13 |
| Frammana gast (R) | N | 53 |
| Fred | S | 61 |
| Frid | H | 27 |
| Frost (F) | E | 20 |
| Fruktan (K) | R | 55 |
| Fruktan | H | 28 |
| Fruktan | K | 45 |
| Fruktan | S | 63 |
| Fängsla (R) | Hk | 35 |
| Fängsla demon (R) | D | 13 |
| Färglöshet (F) | I | 36 |
| Färgskifte | I | 38 |
| Fäste | M | 40 |
| Följe | H | 29 |
| Förbanna vapen | E | 20 |
| Fördrivning (R) | A | 8 |
| Fördrivning (R) | Sp | 57 |
| Förhäxad sömn (B) | Hk | 32 |
| Förintelse (F, K) | St | 61 |
| Förlama | N | 49 |
| Förlamning (K) | St | 59 |
| Förruttnelse (F, K) | N | 52 |

Försegla (F) ... E ... 18
Försköna/förfula ... I ... 36
Förstena (F) ... E ... 26
Förstening ... N ... 52
Förstumma ... N ... 46
Förstärka (K) ... St ... 59
Förstärka ... E ... 20
Försvar ... S ... 63
Förtrolla vapen ... E ... 20
Förtrollad sömn ... I ... 38
Förtvina extremitet ... N ... 51
Förtvina tunga ... N ... 50
Förvirra ... I ... 37
Föryngra (R) ... Al ... 2
Förälskelse ... H ... 28
Förändra ... A ... 7
Gasmoln (F) ... N ... 46
Gastskrik (K) ... R ... 55
Giftbett ... N ... 50
Glädje ... H ... 27
Glömska (B) ... Hk ... 33
Glömska ... S ... 63
Gollog (R) ... D ... 13
Grodförvandling (B) ... Hk ... 33
Gräsmat ... A ... 4
Halskinn (K) ... M ... 39
Halt (K) ... R ... 53
Hamnskifte (R, F) ... Hk ... 35
Hela ... A ... 7
Helande musik ... H ... 30
Heshet ... M ... 39
Hetta ... H ... 30
Hjärnblank ... M ... 40
Huggtänder ... N ... 49
Hypnos ... S ... 63
Häva förstening (F, R) ... E ... 26
Häva förstening (F, R) ... H ... 31
Häva förstening (F, R) ... A ... 9
Hörsel ... M ... 40
Identifikation ... E ... 21
Illusion (F) ... I ... 38
Illusionsförflyttning ... I ... 37
Illusionskopia ... I ... 37
Impregnera (F) ... A ... 5
Inbilla tanke ... M ... 43
Jordbävning (F, K) ... St ... 61
Jordstöt (F) ... E ... 26
Jordväg ... E ... 24
Järnhud ... M ... 42
Jättestark ... M ... 44
Jättevåg (F, K) ... E ... 25
Kalla handen (F, K) ... E ... 19
Kamouflage ... A ... 6
Kamplust ... H ... 30
Karismamusik ... H ... 29
Karismasymbol ... S ... 62
Karta ... M ... 39
Kartlägga (F, K) ... R ... 53
Klohand ... N ... 48
Klåda (B) ... Hk ... 32
Knackning (F) ... I ... 36
Knäcka (F, K) ... E ... 21
Kommando (K) ... R ... 54
Kontrollera andar ... Sp ... 57
Kontrollera demon (R) ... D ... 12
Kontrollera högre odöd ... N ... 51
Kontrollera lägre odöd ... N ... 48
Kontrollera person ... M ... 43
Kontrollera varelse ... A ... 10
Kraft ... S ... 62
Kraftrop (K) ... R ... 53
Kraftstöld ... N ... 53
Kroppsvärme ... A ... 6
Krossa odöd (K) ... R ... 54
Krypande hand ... N ... 51
Krypande mörker ... E ... 24
Kunglig måltid ... I ... 37
Kurera sjukdom (R) ... A ... 10
Kvastflygning ... Hk ... 32
Kyla (F) ... E ... 18
Känna fiendskap ... A ... 7
Känsloläsning ... M ... 40
Köldväg ... E ... 25
Laddning (R) ... Al ... 3
Larm (F) ... M ... 39
Levitation ... M ... 40
Levitera ... Sp ... 56
Livsförlängning (R) ... Al ... 2
Livskraftens förbannelse ... A ... 10
Livsuttömning ... N ... 51
Ljudstyrka ... R ... 55
Ljus (F) ... E ... 18
Ljusblixt (K) ... St ... 60
Ljushand (F) ... E ... 18
Ljusväg ... E ... 26
Lockelse ... S ... 61
Luftandning ... M ... 41
Luftstråle (F, K) ... E ... 19
Luftväg ... E ... 25
Lungfilter ... M ... 40
Lyft ... H ... 28
Lyft ... M ... 40
Låga (F, K) ... E ... 18
Låna varelse ... Hk ... 32
Långsamhet ... M ... 40
Läderhud ... M ... 41
Läka ... S ... 62
Magisk syn ... M ... 44
Mardråp ... Hk ... 35
Markering (F, R) ... Hk ... 33
Massa (R) ... N ... 51
Massdans ... H ... 29
Massfrid ... H ... 30
Massfruktan ... H ... 30
Massfölje ... H ... 31
Massglädje ... H ... 29
Massiv sensorisk överbel. ... Dr ... 16
Massmod ... H ... 30
Massraseri ... H ... 31
Materialisation (R) ... Sp ... 57
Mental attack (K) ... Sp ... 55
Mental projektil ... Sp ... 55
Minne ... Dr ... 17
Minne ... M ... 44
Minska ... A ... 5
Missväxt ... Hk ... 33
Mod ... H ... 28
Moralförstärkning ... K ... 45
Motståndskraft ... M ... 39
Mörker (F) ... E ... 18
Mörkersyn ... M ... 41
Mörkerväg ... E ... 25
Namnlös fasa ... Dr ... 16
Naturens röst ... A ... 7
Nedkalla förbannelse (R) ... Hk ... 34
Nedkalla åskvigg (F) ... A ... 5
Neutralisera gift (F) ... A ... 8
Nexus (R) ... Al ... 4
Nimum (R) ... D ... 15
Normalsyn ... M ... 45
Obemärkt ... H ... 28
Ondblick ... N ... 46
Oordning ... K ... 45
Orientering ... M ... 39
Ormskott ... N ... 48
Orädd ... M ... 44
Orörlighet (B) ... Hk ... 34
Osynlighet ... M ... 42
Osäkerhet ... S ... 61
Panik ... N ... 49
Paralyserad ... H ... 27
Paralysering ... Dr ... 17
Paralysering ... N ... 47
Paralysering ... S ... 62
Permanens (R) ... Al ... 4
Plåga ... S ... 63
Poltergeist ... Sp ... 56
Psykometri ... M ... 42
Pyssling ... M ... 45
Rasera (R) ... H ... 32
Raseri ... H ... 29
Regenerera (R) ... A ... 10
Regenererande musik ... H ... 31
Regnkontroll ... A ... 7
Rena ... A ... 5

Reptrick (F) ..... H ..... 27
Repväx (F) ..... A ..... 6
Restitution (R) ..... Sp ..... 58
Rikta brevduva ..... A ..... 5
Rost (F, K) ..... E ..... 19
Rädd (K) ..... R ..... 55
Rädsla (K) ..... N ..... 48
Rätt väg ..... M ..... 43
Röra sig ljudlöst ..... I ..... 37
Röstlyft (F, K) ..... R ..... 53
Röstprojektil (F, K) ..... R ..... 54
Salamiras betvingare ..... H ..... 29
Sammanfoga ..... H ..... 30
Sammetsröst ..... H ..... 28
Sann form ..... H ..... 30
Sannform ..... A ..... 6
Sannhörsel ..... Dr ..... 17
Sannhörsel ..... M ..... 42
Sanning ..... S ..... 62
Sannsyn ..... Dr ..... 17
Sannsyn ..... M ..... 43
Seans (R) ..... Sp ..... 57
Sfär ..... St ..... 59
Sigill ..... Al ..... 3
Signal (F, K) ..... R ..... 54
Sinnesbedövning ..... N ..... 49
Sinnesmask ..... I ..... 36
Sjukdom (F) ..... N ..... 49
Självfälla ..... Sp ..... 58
Själaförvittring ..... Sp ..... 58
Själatransfusion ..... Sp ..... 58
Själatröst ..... H ..... 31
Själavandring ..... Sp ..... 58
Självkraft ..... M ..... 45
Självläkning ..... H ..... 28
Skarpögd ..... M ..... 40
Skendöd (K) ..... N ..... 49
Skendöd ..... M ..... 43
Skenpest (B) ..... Hk ..... 32
Skicka bort demon (R) ..... D ..... 13
Skicka bort elementar ..... D ..... 13
Skingra ..... Al ..... 1
Skingringsritual (R) ..... Al ..... 4
Skogens sällhet ..... A ..... 8
Skogssjälens rus (F) ..... A ..... 8
Skrik (F, K) ..... I ..... 37
Skrän (K) ..... H ..... 27
Skydd ..... M ..... 41
Sköld (F, K) ..... E ..... 18
Smidighet ..... M ..... 44
Smärta (B) ..... Hk ..... 33
Smärta ..... N ..... 50
Snabbhet ..... M ..... 40
Snabbsömn ..... M ..... 41
Snabbväx ..... A ..... 9
Snubbla (K) ..... M ..... 41
Spindelböld (F) ..... N ..... 47
Spindelväv ..... St ..... 59
Splittra (F, K) ..... H ..... 29
Splittra (F, K) ..... R ..... 54
Splittring (K) ..... St ..... 60
Språng (K) ..... M ..... 39
Spårlös ..... A ..... 5
Spökdråp ..... N ..... 53
Spökdråp ..... Sp ..... 59
Spökmusik (F, K) ..... I ..... 37
Spökröst (F, K) ..... I ..... 37
Spökskepp (F, R) ..... N ..... 52
Stavflykt (K) ..... St ..... 60
Stavklyvning (K) ..... St ..... 60
Stavorm (K) ..... St ..... 59
Stavprojektil (K) ..... St ..... 60
Stavrep ..... St ..... 59
Stenvägg (F) ..... E ..... 18
Stigfinnare ..... A ..... 5
Stiltje (F) ..... H ..... 31
Stopp ..... S ..... 61
Stridslust ..... S ..... 64
Stridsmod ..... S ..... 63
Stridsrop (K) ..... R ..... 54
Stupiditet ..... N ..... 50
Stålslag ..... M ..... 43
Störtvind ..... E ..... 21
Syn ..... Dr ..... 17
Syn ..... M ..... 42
Syraskydd ..... M ..... 42
Syreb (R) ..... D ..... 14
Söva ..... H ..... 28
Ta bort vårtor (B) ..... Hk ..... 32
Tala med död ..... Dr ..... 17
Tala med död ..... Sp ..... 56
Tala med varelse ..... A ..... 11
Tankeläsning ..... M ..... 43
Tankeöverföring ..... M ..... 41
Telekinesi ..... M ..... 44
Telepati ..... M ..... 43
Telepatisk illusion ..... Dr ..... 17
Telepatisk påverkan ..... Dr ..... 16
Telepatisk sondering ..... Dr ..... 16
Teleportera ..... M ..... 44
Terror ..... Dr ..... 17
Terror ..... N ..... 50
Tidsinställning ..... Al ..... 4
Tillkalla (F, K) ..... R ..... 53
Tillkalla föremål ..... M ..... 44
Tillkalla varelse ..... A ..... 11
Tillnyktring ..... M ..... 39
Transfer (R) ..... Al ..... 2
Tryckvåg (F, K) ..... R ..... 54
Trädförbannelse ..... A ..... 9
Träeld (F, K) ..... A ..... 4
Träorm ..... N ..... 48
Tvivel ..... H ..... 27
Tystnad (F) ..... I ..... 38
Tändare (K) ..... St ..... 59
Törnrosasömn (B) ..... Hk ..... 35
Upplösning (F) ..... E ..... 26
Utseendeförändring ..... I ..... 38
Vaka ..... M ..... 41
Varningsrop (K) ..... R ..... 54
Varsebli demon ..... D ..... 12
Varsebli person (R, F) ..... M ..... 45
Varseblivning ..... Al ..... 2
Vattenandning ..... M ..... 41
Vattendelning ..... St ..... 61
Vattenstråle (F, K) ..... E ..... 19
Vattensyn ..... M ..... 39
Vattenväg ..... E ..... 25
Viggfångare (F) ..... E ..... 21
Vila ..... H ..... 29
Vindkontroll ..... A ..... 6
Vindpil (F) ..... A ..... 5
Virvelsköld (F) ..... E ..... 21
Voodookontroll (R) ..... Sp ..... 58
Voodooritual (R, F) ..... N ..... 52
Väcka (K) ..... M ..... 41
Väderförutsägelse ..... A ..... 6
Väderkontroll (R) ..... A ..... 10
Vägvisare ..... S ..... 63
Väktare ..... S ..... 64
Vänskap ..... S ..... 63
Värme (F) ..... E ..... 19
Växtkunskap ..... A ..... 5
Zombiekopia (R) ..... N ..... 53
Åldra (B) ..... Hk ..... 33
Åskknall (F, K) ..... St ..... 60
Återfinna ..... E ..... 25
Återvändo ..... M ..... 45
Återvändo med studs ..... M ..... 45
Ärlighet ..... S ..... 63
Ögonmått ..... M ..... 42
Öka ..... A ..... 6
Öppna (F) ..... E ..... 21
Örtrankor (F) ..... A ..... 6
Övergripning ..... Hk ..... 34
Överrösta ..... H ..... 29

# Magi ROLLFORMULÄR

| | |
|---|---|
| Spelarens namn: | Spelledare: |
| Namn | Kön / Ålder |
| Ras / Yrke | Socialt stånd |
| Hemort | Hemland |
| Magiväg | Religion |

Utseende

Egenheter

Uppträdande & värderingar

Livsmål

| Grundegenskaper | Värde | Grupp | Psykisk kraft | Magivägar | FV | Erf |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Styrka | | | | | | |
| Fysik | | | | | | |
| Storlek | | | Hjälteförmågor | | | |
| Smidighet | | | | | | |
| Intelligens | | | | | | |
| Psykisk kraft | | | | | | |
| Karisma | | | | | | |
| Bonuserfarenhetspoäng | | | | | | |

| Färdigheter | FV | Erf | Färdigheter | FV | Erf |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| Besvärjelser | S | Räckv. | Varakt. | Effekt | FV | Erf | Övrigt | Besvärjelser | S | Räckv. | Varakt. | Effekt | FV | Erf | Övrigt |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |

| Vapen | FV | Skada | Vapenl. | Räckvidd | Erf | Vikt |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| Kroppsdelar | KP | Material | Abs | Vikt |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Språk | L/S | Tala |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Mynt | Guld | Silver | Koppar |
|---|---|---|---|
| Bärande | | | |
| I förvar | | | |
| Värdeföremål | | | |
| | | | |

| Spiritus familiaris |
|---|
| Beskrivning |
| |
| Personlighet |
| |
| Uppträdande |
| |
| |

| Övrigt |
|---|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| Grundegenskaper | Värde | Grupp |
|---|---|---|
| Styrka | | |
| Fysik | | |
| Storlek | | |
| Smidighet | | |
| Intelligens | | |
| Psykisk kraft | | |
| Skadebonus | | |
| Kroppspoäng | | |

| Speciella förmågor |
|---|
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| Färdigheter | FV | Erf |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Formelsamling |
|---|
| Namn |
| Vikt Övrigt |
| |

| Besvärjelse | FV | Erf |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Utrustning | Bep | Utrustning | Bep |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |


ÄVENTYRSSPEL